PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER
1365

poradnik do gry
Total War: Rome II



Poradnik zawiera 266 stron i 434 ilustracje

GRY OnLine
www.gry-online.pl

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Total War Rome II

autor: Sławomir „Asmodeusz” Michniewski

GRYOnline.pl

Producent Creative Assembly, Wydawca SEGA, Wydawca PL Cenega Poland

Spis treści

Wprowadzenie 4
Sterowanie 5
Pierwsze kroki 7
Prolog 10
Nowa kampania 20
Mapa strategiczna 23
- Interfejs 23
- Rozbudowa i rozwój prowincji 27
- Edykty 29
- Rodzaje budynków 31
- Przykładowe prowincje 36
- Wytyczne oraz misje 39
- Handel i finanse 41
- Technologia 43

Wojsko 45
- Zarządzanie armią 45
- Przemieszczanie oddziałów 49
- Doświadczenie oddziałów; tradycje 58
- Flota, transport drogą morską 60
- Jednostki lądowe 62
- Jednostki morskie 68

Bohaterowie 70
- Czempion 72
- Czempion – drzewko umiejętności 75
- Dygnitarz 79
- Dygnitarz – drzewko umiejętności 81
- Szpieg 85
- Szpieg – drzewko umiejętności 87
- Wódz 91
- Wódz - drzewko umiejętności 97

Walka 106
- Interfejs 106
- Kierowanie wojskiem 108
- Mechanika 112
- Pole walki 117
- Przykładowe formacje i manewry 123
- Walka na morzu 131

Polityka 135
- Dyplomacja 135
- Polityka wewnętrzna 140

Frakcje – Rzym 146
- Charakterystyka 146
- Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 148
- Najważniejsze dostępne jednostki 152

Frakcje – Icenowie 158
- Charakterystyka 158
- Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 159
- Najważniejsze dostępne jednostki 163

Frakcje – Macedonia 167
- Charakterystyka 167
- Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 168
- Najważniejsze dostępne jednostki 172

Frakcje – Egipt **176**
Charakterystyka 176
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 178
Najważniejsze dostępne jednostki 182
Frakcje – Kartagina **187**
Charakterystyka 187
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 189
Najważniejsze dostępne jednostki 194
Frakcje – Swebowie **199**
Charakterystyka 199
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 200
Najważniejsze dostępne jednostki 204
Frakcje – Arwernowie **208**
Charakterystyka 208
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 210
Najważniejsze dostępne jednostki 214
Frakcje – Partia **219**
Charakterystyka 219
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 221
Najważniejsze dostępne jednostki 225
Frakcje – Pont **229**
Charakterystyka 229
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 230
Najważniejsze dostępne jednostki 234
Frakcje – Sparta **239**
Charakterystyka 239
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 240
Najważniejsze dostępne jednostki 244
Frakcje – Epir **247**
Charakterystyka 247
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 248
Najważniejsze dostępne jednostki 252
Frakcje – Ateny **256**
Charakterystyka 256
Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki 257
Najważniejsze dostępne jednostki 261
Wymagania sprzętowe **266**

Wydawnictwo GRY-Online S.A.
ul. Gabrieli Zapolskiej 16A, 30-126 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

Wprowadzenie

Poradnik do gry Total War: Rome II przeznaczony jest głównie dla początkujących graczy, w szczególności tych, którzy stykają się po raz pierwszy z serią gier strategicznych Total War, lecz i bardziej doświadczeni generałowie znajdą w nim kilka interesujących informacji.

Poradnik został napisany w oparciu o poziom wyzwania: trudny. Stanowi on doskonałym balans pomiędzy niewymagającą pomyślunku sieczką jaką napotkamy na poziomie łatwym oraz skomplikowaną rozgrywką, pełną ostrożnych kalkulacji i ryzykownych zagrywek, którą spotkamy na poziomie legendarnym.

Poniższe opracowanie zawiera między innymi:

- podstawowe informacje dla początkujących generałów
- porady ułatwiające ukończenie Prologu
- informacje dotyczące rozbudowy imperium wraz z przykładowymi prowincjami
- opis formowania oraz działania armii, floty oraz wysłanników
- opis starć taktycznych wraz z przykładami
- opis frakcji
- proponowane pierwsze kroki poszczególnych frakcji w kampanii

Sławomir „Asmodeusz" Michniewski (www.gry-online.pl)

Sterowanie

Kampania

W A S D	Poruszanie kamerą
Q E	Obracanie kamery
Z X	Przybliżenie/oddalenie kamery
	Na generała/osadę: zaznaczenie armii/miasta Na ziemię: odznaczenie armii/miasta Potwierdzenie akcji: rekrutacji/budowy/dyplomacji
	Przemieszczenie zaznaczonej armii/floty
ENTER	Koniec tury
1	Miasto: przegląd prowincji Armia: widok armii
2	Miasto: szczegóły prowincji Armia: szczegóły
3	Miasto: stwórz armię Armia: werbunek
4	Miasto: werbuj wysłannika Armia: wynajmij najemników
5	Frakcja
6	Wytyczne
7	Handel i finanse
8	Technologia
9	Dyplomacja
TAB	Przegląd strategiczny

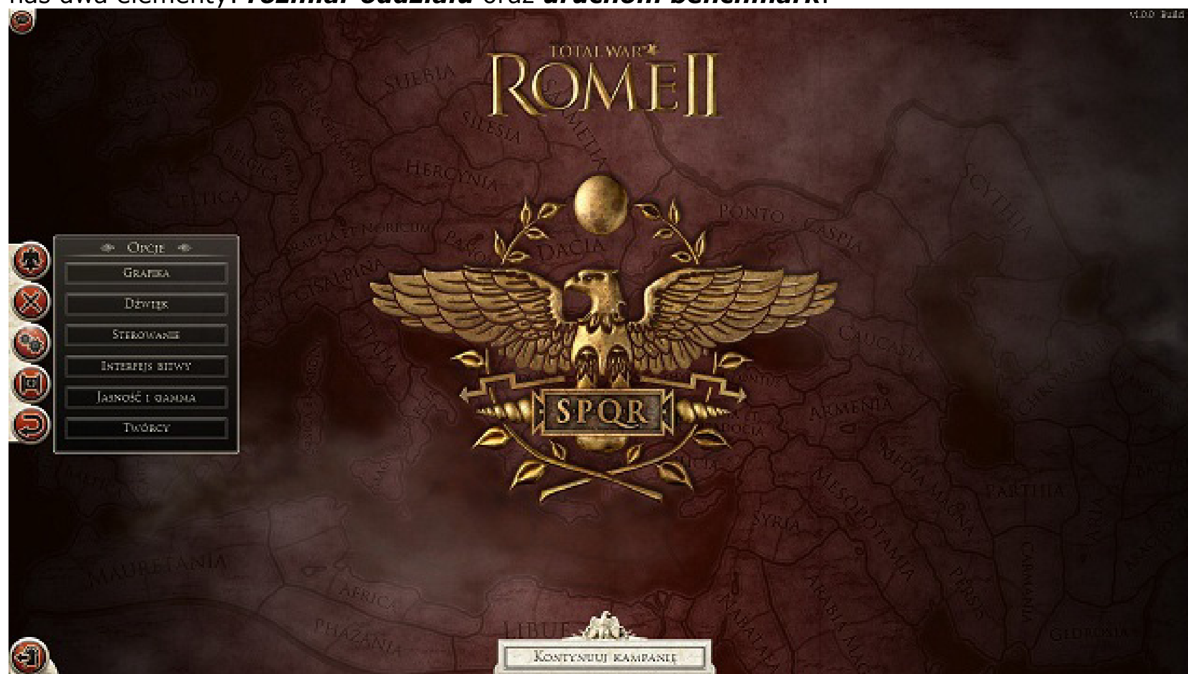
Walka

W A S D	Poruszanie kamerą
Q E	Obracanie kamery
Z X	Przybliżenie/oddalenie kamery
	Na jednostkę: zaznaczenie oddziału Na puste pole: odznaczenie oddziału Przeciągnięcie: zaznaczenie kilku oddziałów
	Na ziemię: rozkaz przemarszu Na ziemię (dwuklik): bieg Przeciągnięcie: reorganizacja szyku
SPACE	Podświetlenie oddziałów i tras przemarszu wojsk
P	Pauza
T	Zmiana prędkości upływu czasu
R	Armia: przełącza między marszem a biegiem Flota: przełącza między taranowaniem a abordażem
F	Włącza/wyłącza tryb zwarcia
BCK SPACE	Zatrzymuje oddział
CTRL 1	Formowanie grupy pod klawiszem 1 (dostępne są grupy od 0 do 9)
1	Zaznaczenie grupy numer 1
CTRL G	Zablokowanie/odblokowanie grupy
TAB	Mapa taktyczna
INS	Tryb kinowy

Pierwsze kroki

Przed rozpoczęciem gry

Zanim rozpoczniemy jakąkolwiek rozgrywkę polecam wybrać opcje graficzne z menu dostępnego po lewej stronie ekranu, a następnie przejść do opcji zaawansowanych. W tym miejscu interesują nas dwa elementy: ***rozmiar oddziału*** oraz ***uruchom benchmark***.



Pierwsza opcja pozwoli nam na zwiększenie ilości jednostek, jakie będziemy widzieli podczas bitwy. Po ustawieniu jej na poziomie ***ultra***, nasze największe oddziały będą składały się ze 160 wojaków. Bitwy od razu wyglądają o wiele przyjemniej, gdy w starciach biorą udział tysiące żołnierzy zamiast marnych setek.

Druga opcja, ***uruchom benchmark***, pozwala nam na przetestowanie naszych ustawień graficznych. Po zaznaczeniu jej i wybraniu gotowego filmiku (***forest***) możemy obejrzeć kilkuminutową animację, po której otrzymamy informacje o wydajności naszego komputera. Jeśli nie natrafiliśmy na problemy z wyświetlaniem grafiki, a cały filmik działał płynnie możemy przejść do właściwej rozgrywki. W przeciwnym przypadku proponuję odrobinę obniżyć wybrane przez nas opcje graficzne.



Prolog

Niezależnie od tego, czy z serią Total War jesteś od samego początku, czy też Rome II jest twoją pierwszą grą od Creative Assembly, polecam rozpocząć grę od rozegrania Prologu. Jest to fabularyzowana mini-kampania, która zaznajomi Ciebie ze sterowaniem zarówno w części taktycznej (poruszanie kamerą, przemieszczanie oddziałów, używanie zdolności specjalnych i formacji) jak i strategicznej (rekrutacja wojsk, wznoszenie nowych budynków, wybór trybów przemarszu).



Prolog

Oblężenie Kapui

Poniższy opis przejścia prologu nie ma za zadanie prowadzić gracza za rękę, lecz jedynie zapewnić szereg wskazówek oraz pomocnych informacji, które ułatwią pierwsze kroki w *Total War: Rome II*. Zaraz po rozpoczęciu gry zostaniemy przeniesieni na przedpola Kapui, gdzie naszym zadaniem będzie odciążenie zmęczonych obrońców i pokonanie najeźdźcy. Po zapoznaniu się z pracą kamery i podstawami sterowania wojskiem możemy wysłać nasze oddziały do walki. Proponuję zgrupować hastati pod jednym klawiszem, zaś triari trzymać osobno – już na samym początku wyślemy ich do walki z nacierającym od flanki oddziałem wroga. Hastati mogą natomiast pomóc naszemu sojusznikowi walczącemu w centrum wioski.



Po pokonaniu pierwszych oddziałów wroga otrzymamy kolejne zadanie – zniszczyć maszyny oblężnicze. Nic trudnego: ustawiamy nasze oddziały w linię i powoli poruszamy się w kierunku wroga. Zanim dojdzie do starcia, nasze oddziały miotające mogą rozpocząć ostrzał piechoty przeciwnika – zmiękczą ich odrobinę przed walką wręcz. Maszyny możemy zaatakować zarówno za pomocą naszych procarzy jak i jednego z oddziałów piechoty – decyzja należy do nas.



Czas wspomóc główne siły obrońców. Będziemy przekraczali rzekę poprzez znajdujący się nieopodal bród. Tym razem warto zostawić tutaj naszych triarii i ewentualnie jeden z rannych oddziałów hastati oraz obie grupy procarzy. Reszta naszej skromnej armii powinna pospieszyć z pomocą miastu. Triarii zetrą się z wrogą kawalerią, zaś główne siły z piechotą.



W międzyczasie dostaniemy do dyspozycji balistę. Wybierzemy ją zmieniając zakładkę składu armii na maszyny obronne; teraz wystarczy wycelować ją w dowolnego przeciwnika. Gra umożliwia nam ręczne celowanie maszynami (klawisz ***insert***) ale nie polecam korzystać z tej opcji, gdyż tracimy wtedy kontrolę nad resztą armii.

Gdy pokonamy wrogą kawalerię nadejdą długo oczekiwane posiłki. Nasi sprzymierzeńcy wraz z pozostałymi nam przy życiu oddziałami bez większego problemu poradzą sobie z pozostałymi Samnitami. Po kilku minutach tylko Rzym pozostanie na placu boju.



Italia

Znajdziemy się na mapie Italii. Postępując zgodnie ze wskazaniami samouczka nauczymy się operować kamerą, przesuwać oddziały oraz rozbudowywać nasze miasta i uzupełniać armię. Po kilku turach nadejdzie kolejna armia Samnitów a my przeniesiemy się do kolejnej oskryptowanej walki.



Bitwa pod Wezuwiuszem

Tym razem naszym zadaniem będzie obrona przesmyku górskiego przed przeważającymi liczebnie oddziałami wroga. Starcie rozpoczniemy od wystawienia naszych oddziałów. Najlepiej podzielić piechotę na dwie grupy: 3x hastati oraz 3x hastati wraz z szermierzami a następnie ustawić ją w jednej długiej linii (jak na zdjęciu poniżej). Oddziały miotające powinny znaleźć się w kolejnej grupie przed naszymi głównymi siłami, zaś generał bezpośrednio za linią tarcz – będzie on zapobiegał szerzeniu się paniki wśród naszych oddziałów. Tak przygotowani możemy rozpocząć bitwę.



Pierwszy cel: przesunąć strzelców kilkadziesiąt metrów do przodu, na skraj wzgórza – dzięki temu będziemy mogli obserwować manewry wroga. W międzyczasie dołączy do nas kilka oddziałów Equites – podzielmy je na dwie grupy i umieśćmy na zalesionym pagórku po prawej stronie drogi. Tak przygotowani możemy czekać na nadejście sił wroga.



Samnici wyślą przeciwko nam własne oddziały miotające. Gdy zbliżą się one do naszej straży przedniej możemy uderzyć kawalerią. Koniecznie wydajmy rozkaz ataku na pojedyncze oddziały; dzięki temu błyskawicznie zlikwidujemy wrażliwe na szarżę wojska wroga. Jeśli tylko zobaczymy ruch pośród głównych sił Samnitów będziemy musieli od razu wycofać kawalerię – przyda nam się w starciu z wrogimi włócznikami.



Czas przejąć inicjatywę. Jeśli Samnici nadal stoją w miejscu wykorzystajmy pozostałych przy życiu procarzy do ostrzelania ich – najlepiej celować w jednostki przeciwnika nie posiadające tarcz. Jeśli wytraciliśmy wszystkie oddziały konieczne będzie ruszenie naprzód naszą piechotą. Kawaleria powinna ciągle znajdować się na flance, daleko poza zasięgiem ataku Samnitów. Gdy dojdzie do starcia wręcz, nasza konnica powinna zajechać przeciwnika od tyłu i zaszarżować go. Nigdy nie atakujmy nią frontalnie włóczników! Po kilkuminutowej rzezi walka powinna zakończyć się naszym zwycięstwem. Jeśli ponieśliśmy klęskę polecam spróbować ponownie rozegrać to starcie, tym razem zwracając większą uwagę na poczynania naszej kawalerii i generała.



Salernum

Po przeniesieniu się na mapę Italii otrzymamy kolejny rozkaz – uderzyć na Salernum. Jeśli nie ponieśliśmy zbyt dużych strat możemy śmiało uderzyć na kolejne miasto (w przeciwnym przypadku lepiej odczekać turę, aż nasze wojska uleczą się). Niestety czas nagli, gdyż nasz skarbiec świeci pustkami – musimy jak najszybciej przejąć kolejną osadę.

Atak na Salernum również rozpoczniemy od wystawienia naszego wojska. Polecam zastosować podobny podział jak w poprzedniej bitwie. I tym razem siły wroga są liczne, lecz ich jakość jest znacznie gorsza niż w poprzednim starciu. Oddziały piechoty powinny zablokować oba możliwe przejścia w mieście, zaś procarze mogą śmiało rozpocząć ostrzał. Kawaleria powinna stać po obu stronach naszej formacji, gotowa do rajdu uliczkami miasta. Gdy tylko wrodzy włócznicy uderzą na nas, kontrujmy ich naszą piechotą. Jednocześnie rozkażmy kawalerii zaatakować odsłoniętą lekką piechotę wroga.



Jedna zdecydowana szarża powinna rozbić cały motłoch, pozostawiając jedynie kilka elitarnych oddziałów do dobicia. Możemy pokusić się o szarżę oddziałem generała; jest on równie skuteczny w walce co nasza konnica. Zwycięstwo w bitwie da nam pełną kontrolę nad osadą.



Kawaleria (prawa flanka) zaraz uderzy na znajdujący się w mieście motłoch.

I t a l i a

Czas na trochę zarządzania państwem. Podnieśmy poziom doświadczenia bohatera (nie ma większego znaczenia, którą ścieżkę wybierzemy) oraz załóżmy nową armię w Rzymie i przemieśćmy ją do Velitrae. Nie musimy rekrutować oddziałów – generał wraz z lokalnym garnizonem bez problemu pokona buntowników. Pamiętajmy również o wybraniu kolejnej technologii – w pierwszej kolejności powinien to być *podział na manipuły*, później zaś wszystkie technologie oblężnicze pierwszego stopnia. Otrzymamy kolejne zadanie – zdobyć Buksentum.



Po ulepszeniu broni i pancerzy znajdujących się w Salernum oddziałów, możemy wysłać na pełne morze. Koniecznie załóżmy tutaj nową armię i od razu zrekrutujmy kilka oddziałów – o ile to możliwe wybierzmy trzy jednostki triarii. Teraz możemy zakończyć turę. Jak widać Samnici wyślą w naszym kierunku kolejne armie – kontynuujmy rekrutację wojska (hastati albo principes). W międzyczasie ruszmy naszymi transportowcami w kierunku Buksentum. Po drodze napotkamy niewielką flotę – warto połączyć obie grupy i uderzyć nimi na osadę.



Po pokonaniu pierwszej fali nadchodzących Samnitów w Salernum kontynuujmy rozbudowę armii. Kolejne trzy grupy triarii, principes lub nawet velites (razem dziewięć jednostek plus garnizon) powinny wystarczyć do odparcia każdego ataku. Skupmy się jednak na Buksentum: wysyłamy naszą flotę na miasto (wojska lądowe rozpoczną oblężenie), zaznaczamy okręty i wybieramy opcję szturmu. Jeśli posiadamy dużą przewagę liczebną możemy pozostawić starcie w rękach sztucznej inteligencji – decyzja należy do nas.



Po zdobyciu miasta będziemy mogli wynająć w nim szpiega i ruszyć nim w kierunku osad wroga. W międzyczasie nawiążemy kontakt z miastami Greckimi i rozpoczniemy z nimi handel, napełniając nasz prawie pusty skarbiec.



Bovianum

Teraz możemy ruszyć na wroga. Nasza armia stacjonująca w Salernum może śmiało rozpocząć oblężenie Malventum; legion stacjonujący w Buksentum powinien ruszyć na północ w kierunku Lucery. Będzie to punkt zborny naszych wojsk – poczekajmy tutaj na wojska z Salernum. W międzyczasie możemy zburzyć jeden z budynków i postawić na jego miejscu warsztat. Jako, że mamy dużo czasu, proponuję zbudować kilka baterii balist: 4-=6 powinno wystarczyć. Gdy już będziemy gotowi, możemy rozpocząć oblężenie Bovianum.



Pierwszym krokiem jest podsunięcie armii – nasze oddziały pomocnicze, nie posiadające balist powinny stanąć tuż poza zasięgiem miasta (czerwony obszar). Drugi legion może uderzyć bezpośrednio na Samnitów – jeśli dobrze ustawiliśmy pierwszą armię, to wesprze nas podczas starcia. Teraz pozostaje nam wybrać zestaw maszyn oblężniczych do wybudowania i odczekać turę.



To już ostatnie starcie prologu; musimy je rozegrać własnoręcznie. Jeśli posiadamy obie armie, powinniśmy mieć znaczną przewagę liczebną nad Samnitami. Rozstawmy nasze wojska, ustawmy balisty naprzeciwko murów i rozpocznijmy starcie. Balisty powinny zniszczyć wszystkie fortyfikacje wroga: wieże, mury i rozbić bramy. Gdy stwierdzimy, że powstałe wyłomy są wystarczające dla naszych wojsk, możemy rozpocząć szturm. W pierwszej linii powinny walczyć nasze najlepsze oddziały – rozbiją one obronę wroga torując drogę do miasta. Tutaj możemy albo wybić pozostałe jednostki Samnitów bądź też zająć trzy punkty w mieście. Niezależnie od naszej decyzji, misja zakończy się sukcesem!



Nowa kampania

Po zaznaczeniu opcji ***nowa kampania*** staniemy przed najważniejszym wyborem w grze: musimy zadecydować, którą frakcję zamierzamy poprowadzić do zwycięstwa. Frakcje pogrupowane zostały w różnego rodzaju kręgi kulturowe, które w przyszłości będą miały niebagatelne znaczenie podczas zawierania sojuszy z innymi nacjami. Warto też zapamiętać, że zarówno królestwa diadochów czyli Macedonia i Egipt, państwa greckie: Sparta, Epir i Ateny oraz jedno z cesarstw wschodu: Pont należą do kultury helleńskiej, stąd w większości przypadków kontakty miedzy nimi będą ułatwione.



Po zdecydowaniu się, którą kulturę zamierzamy reprezentować musimy wybrać konkretną frakcję. Wybór ten wpłynie nie tylko na nasza pozycję startową na mapie świata, lecz również na dodatkowe zalety bądź wady charakteryzujące nasze imperium. W przypadku Rzymu oraz Kartaginy, niezależnie od wybranego rodu rozgrywkę zawsze rozpoczniemy posiadając te same prowincje. Obrany dom lub dynastia będą miały wpływ na dalszą rozgrywkę, zaś dwie pozostałe siły polityczne będą aktywne jedynie w Senacie.

Początkującym graczom polecam rozegrać pierwszą duża partię gry kierując poczynaniami Rzymu. Proponuję tutaj wybrać dom Julii albo Junii, gdyż ich negatywne cechy nie są tak dokuczliwe, jak ***pogarda dla plebsu*** w domu Kornelii.



Ostatnim krokiem jest sprawdzenie warunków zwycięstwa oraz ustawień kampanii. Początkujący gracze mogą pozostawić tutaj włączoną opcję ***pokaż wszystkie ruchy***, aby lepiej orientować się w sytuacji panującej na mapie świata. Niestety po kilkudziesięciu turach, ruchy SI zajmują zdecydowanie za dużo czasu, stąd osobiście polecałbym odznaczyć tę opcję.

Drugą ważną opcją jest ***tryb realizmu bitewnego***. Powoduje on, że bitwy stają się znacznie bardziej wymagające, stąd korzystać z niego powinni jedynie najbardziej doświadczeni gracze.

Polecam pozostawić domyślne ustawienia ***ograniczeń czasowych bitwy***. Gdyby, w przypadku nieuchronnej klęski, przeciwnik ukrył się jednym oddziałem, po upływie wyznaczonego czasu bitwa zakończy się niezależnie od stanu i położenia pozostałych na mapie jednostek.



Teraz wystarczy ustawić ***poziom wyzwania*** za pomocą suwaka (początkujący gracze mogą śmiało wybrać łatwy) i rozpocząć kampanię.

Mapa strategiczna

I n t e r f e j s

Po rozpoczęciu gry znajdziemy się na mapie strategicznej. Antyczny świat został podzielony na dziesiątki prowincji (np. Italia czy Magna Geaecia) a te zaś na mniejsze regiony. Na każdy region składa się centralne miasto wraz z otaczającymi je ziemiami. Przykładem może być tutaj Rzym, Neapol czy Velathri.



Zaznaczenie któregokolwiek miasta wyświetli nam ekran zarządzania prowincją. Największe miasto (zawsze umieszczone po lewej stronie listy) jest zawsze stolicą danego obszaru, zaś pozostałe osady są mu podległe.

Regiony znajdujące się pod naszą kontrolą zawsze pokazują listę istniejących już budowli. Neutralne lokacje mają szare tło, zaś regiony należące do frakcji, z którą w danej chwili prowadzimy wojnę są czerwone. Jeśli w okolicy wrogiego miasta znajdował się nasz szpieg będziemy mieli również dostęp do okna wywiadu – wystarczy najechać kursorem myszy na ikonkę oka znajdującą się w lewym-górnym rogu okna regionu (zaznaczone na rysunku). Oprócz tego pod każdą odkryta lokacją znajduje się ikona fortecy oraz okrętu, po najechaniu na które dostaniemy informacje o stanie osobowym lokalnego garnizonu.



Jeśli kontrolujemy przynajmniej jeden region w prowincji, w lewym-górnym rogu okna będziemy mogli zobaczyć pasek rozwoju – jest to nadwyżka ludności, która możemy skierować do dowolnego z posiadanych przez nas miast w celu powiększenia go.



Po naciśnięciu klawisza **2** ujrzymy szczegóły prowincji. Pole ***bogactwo i dochód*** pozwalają nam sprawdzić zarobki w poszczególnych regionach – po najechaniu kursorem myszy na nazwę miasta otrzymamy więcej detali. Oprócz tego możemy tutaj zobaczyć wpływ podatków, niewolników oraz korupcji na nasze dochody.

Ład publiczny określa poziom zadowolenia mieszkańców w danej prowincji. Wpływają na niego zarówno podatki jak i niewolnicy, obecność agentów, odpowiednie budowle czy wynalezione technologie jak również obecność (lub brak) wpływu innych kręgów kulturowych. Po najechaniu kursorem myszy na pasek otrzymamy dokładniejsze informacje.

Okno ***kultura***, jak sama nazwa wskazuje, pokazuje nam wpływy innych kultur na naszą prowincję. Podobnie jak w poprzednim wypadku, najechanie na ikonkę reprezentującą dany krąg kulturowy pozwoli nam zobaczyć dokładniejsze informacje.

Bezpieczeństwo prowincji to odporność na ataki wrogich agentów. Im wyższe są poszczególne wartości, tym mniejsza szansa na odniesienie sukcesu przez wrogiego wysłannika.

Widoczna w lewym-górnym rogu opcja ***opodatkowanie*** pozwala nam na zwolnienie prowincji z podatków a tym samym poprawienie ładu publicznego.



Skrót tych informacji możemy zobaczyć w oknie w lewym-dolnym rogu ekranu. Zobaczymy tam ład publiczny oraz kulturę, produkcję żywności, dochód oraz różnorakie efekty mające wpływ na naszą prowincję.



Warto tutaj wspomnieć, że tak długo jak w naszym imperium mamy **nadmiar żywności, będzie ono równomiernie rozdzielane pomiędzy wszystkie prowincje**. Problemy zaczynają się, gdy produkcja nie nadąża za konsumpcją. W tym przypadku prowincje, które importowały jedzenie zaczynają głodować, spada ład publiczny a żołnierze powoli dezerterują z naszych oddziałów. Stąd też proponuję, aby każda prowincja była samowystarczalna.

Rozbudowa i rozwój prowincji

Po zaznaczeniu dowolnego miasta wchodzącego w skład prowincji będziemy mogli rozpocząć jego rozbudowę. W celu powiększenia osady, a tym samym dodania kolejnego miejsca na nowy budynek konieczne będzie posiadanie wystarczającego nadmiaru ludności, o czym poinformuje nas znajdujący się w lewym-górnym rogu pasek rozwoju. Ilość ludzi potrzebną do powiększenia miasta możemy sprawdzić najeżdżając kursorem myszy na symbol nieużytków.



Jeśli spełniamy wymagania, po kliknięciu LPM na opcję rozbudowy miasta, nasz region wzbogaci się o nowy plac budowy. Teraz wystarczy wybrać go, a następnie zaznaczyć jeden z dostępnych budynków: zobaczymy zarówno jego cenę jak i czas budowy w turach. W przypadku, gdy nie posiadamy odpowiedniej technologii lub surowców, wystarczy najechać kursorem myszy na czerwoną ikonę, a po chwili dowiemy się, jakich wymagań jeszcze nie spełniliśmy.



Zawsze wykorzystujmy wolne place budowy! Jeśli pozostaną one niezagospodarowany, po dwóch turach gry automatycznie przekształcą się w dzielnicę biedoty. Lokacja ta pochłania duże ilości żywności oraz zmniejsza ład publiczny w prowincji dając jedynie minimalne korzyści w postaci zwiększenia przyrostu naturalnego. Dodatkowo usunięcie tej lokacji i przekształcenie jej ponownie w użyteczny plac budowy wymaga pewnych nakładów finansowych oraz czasu.

Każdy postawiony przez nas w mieście budynek zapewnia bonusy całej prowincji. Świątynia zbudowana w stolicy zwiększy ład i porządek we wszystkich regionach. Podobnie jest z farmami i dystrybucją żywności, propagacją kultury oraz zwiększeniem liczby ludności. Również budowle gwarantujące bonusy do handlu czy podatków będą aktywne w każdej prowincji wchodzącej w skład regionu! Oznacza to, że **o ile jest to możliwe, powinniśmy wymuszać specjalizację całych lokacji**.

Stolica prowincji jako jedyna posiada sześć pól pod budowę, pozostałe osady mogą utrzymać jedynie do czterech budynków. Dodatkowo nie wszystkie konstrukcje można postawić w miasteczkach i vice-versa: w Rzymie nie ujrzymy farm lub pastwisk. Z tego tez powodu, jeśli jeszcze nie zapoznaliśmy się z drzewkiem dostępnych dla nas budowli, warto zapisać stan gry zanim utworzymy nowy plac budowy. Dzięki temu w przypadku błędnej decyzji będziemy mogli łatwo się z niej wycofać.

W łatwej reorganizacji prowincji pomaga fakt, że w *Total War: Rome II* możemy stawiać kilka konstrukcji w tym samym czasie. Wystarczy zburzyć niepotrzebne budowle militarne a w następnej turze będziemy mogli rozpocząć wznoszenie nowych farm, placów handlowych lub portów.



W Rome II możemy budować kilka konstrukcji jednocześnie.

E d y k t y

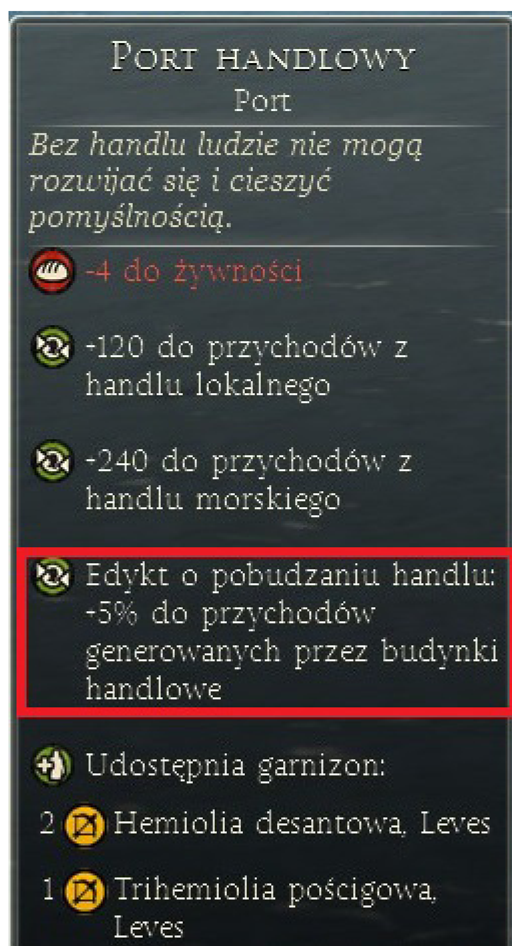
Przejęcie kontroli nad całą prowincją pozwala nam skorzystać ze specjalnych aktów prawnych dających potężne bonusy całej lokacji. W tym celu wystarczy wybrać pierwszą opcję a następnie interesujący nas edykt. Akt prawny wejdzie w życie w następnej turze i będzie aktywny tak długo, aż z niego nie zrezygnujemy bądź tez nie utracimy jednego z regionów wchodzących w skład prowincji.



Przykładowymi edyktami, dostępnymi dla Rzymu są:

- *Chleb i igrzyska*: zwiększające ład publiczny i produkcję żywności
- *Romanizacja*: ułatwiająca szerzenie kultury łacińskiej i zmniejszająca koszty werbunku oddziałów pomocniczych
- *Zbieranie podatków*: zwiększające przychody w prowincji
- *Pobudzenie gospodarki*: znacznie zwiększa przychody generowane przez budynki handlowe i spowalnia zmniejszanie się populacji niewolników

Efekt działania edyktu może być zmodyfikowany przez obecność niektórych budynków. Przykładowo, port handlowy zwiększy o kolejne 5% przychody generowane przez budynki handlowe podczas działania ***pobudzenia gospodarki***.



Edykty powinniśmy wydawać zależnie od potrzeb danej lokacji. Prowincje centralne, posiadające zazwyczaj największą ilość ludności, doskonale działają znajdując się pod wpływem *zbierania podatków*, zaś wyspiarskie lokacje handlowe: *pobudzenia gospodarki*. *Chleb i igrzyska* jest bardzo przydatny w przypadku szybkiego podbicia wrogiej prowincji – zmniejszy on kary do ładu oraz niedobór żywności, pozwalając nam na szybsze ustabilizowanie lokacji. Gdy już uda nam się opanować buntownicze nastroje, możemy śmiało przestawić edykt na *romanizację*, aż nie osiągniemy 100% wpływu naszej kultury.

Rozbudowując prowincje warto zwracać uwagę na budynki dające bonusy do poszczególnych edyktów. Widoczny powyżej *port handlowy* zwiększa skuteczność *pobudzenia handlu* – kilka portów zwielokrotni ten efekt. W rezultacie docelowa prowincja (np. Magna Graecia, ze względu na ilość miast nadmorskich), będzie błyskawicznie napełniała nasz skarbiec. **Gdy w lokacji tej pozostawimy działającego „w polu" dygnitarza, efekty zostaną zwielokrotnione!**

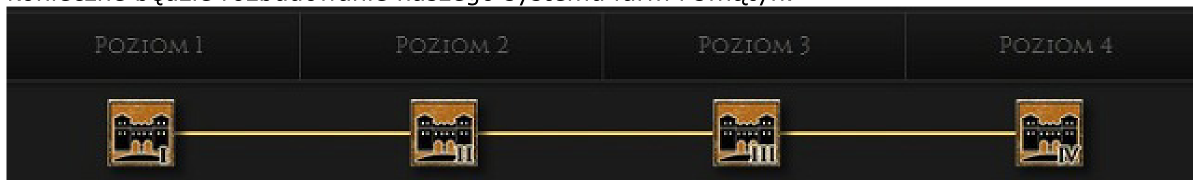
Rodzaje budynków

W grze występuje kilkadziesiąt różnych typów budynków pogrupowanych w dziewięć kategorii. Konstrukcje te posiadają zazwyczaj kilka poziomów ulepszeń, zwiększających i wydajność. Dodatkowo możliwa jest specjalizacja poszczególnych budowli, np. przekształcenie portu w port handlowy bądź port rybacki. Nie wszystkie ulepszenia są dostępne dla każdej frakcji; czasami są również ograniczone przez brak dostępu do lokalnych dóbr (np. zboża).

Poniżej znajduje się krótka charakterystyka każdej grupy budynków wraz z przykładowym drzewkiem rozwoju (w oparciu o kulturę rzymską).

Stolica prowincji

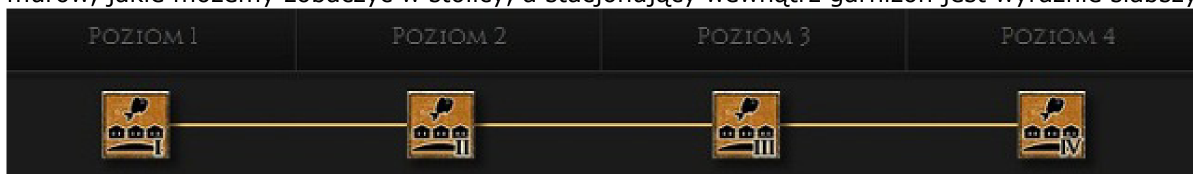
Jest to podstawowy budynek znajdujący się w każdym mieście stołecznym. Rozbudowa stolicy prowincji zwiększa przyrost naturalny oraz przychód z podatków. Dodatkowo gwarantuje ona coraz to większe bonusy do przychodu pozostałym budynkom znajdującym się w prowincji. Większa stolica oznacza również silniejszy garnizon oraz grubsze mury; największe metropolie posiadają nawet własne machiny wojenne. Maksymalne rozwinięcie miasta zapewnia bonusy do edyktów. Niestety największe lokacje pochłaniają duże ilości żywności oraz znacznie zmniejszają ład publiczny ze względu na panujący wszędzie bród. Aby utrzymać stolicę czwartego poziomu konieczne będzie rozbudowanie naszego systemu farm i świątyń.



Jeśli tylko posiadamy nadmiar pieniędzy i żywności, a w lokacji panuje ład i porządek, **stolica powinna być pierwszym budynkiem, jaki ulegnie ulepszeniu.** Dodatkowe wpływy z podatków zwrócą koszta inwestycji już w przeciągu kilkunastu tur! Pamiętajmy jednak, aby wraz z ulepszoną stolicą poprawić również jakość pozostałych budynków, w szczególności farm i świątyń.

Pomniejsza osada

Analogicznie jak w przypadku stolicy, poszczególne osady mogą być również rozwijane. Im wyższy poziom mieściny, tym większy przychód będzie ona generowała oraz produkowała więcej surowców, które następnie mogą być sprzedawane innym frakcjom za pomocą traktatu handlowego. Ulepszone osady również wymagają więcej żywności (poza osadami posiadającymi w swoim zasięgu ryby, zboże i oliwę z oliwek) i zmniejszają ład publiczny. Oprócz tego brakuje im murów, jakie możemy zobaczyć w stolicy, a stacjonujący wewnątrz garnizon jest wyraźnie słabszy.



Podobnie jak stolica prowincji, powinna być ulepszana jak najszybciej. Szczególnie cenne są osady produkujące żywność, gdyż są one samowystarczalne a nadmiarowe zboże pozwoli na wyżywienie ludności w pozostałych regionach. W przypadku lokacji nadmorskich zwiększą one znacznie nasze przychody z handlu. Świetna okazja do zbudowania i ulepszenia portów handlowych oraz skorzystania z odpowiedniego edyktu!

Port

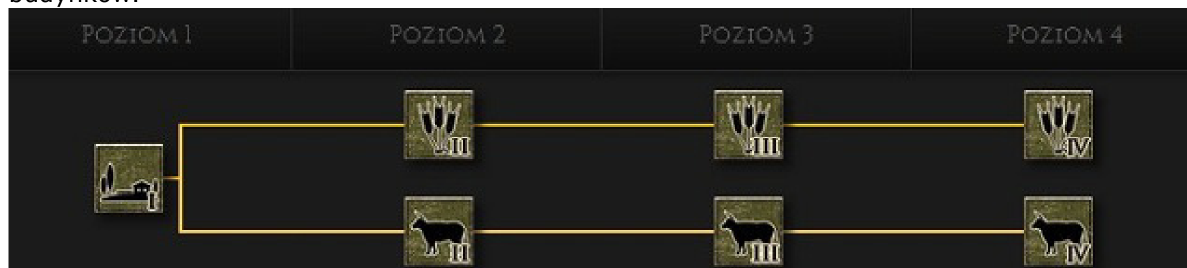
Porty znajdują się tylko i wyłącznie w lokacjach położonych bezpośrednio nad morzem. Budynek ten posiada kilka możliwych ulepszeń: *port rybacki*, *port handlowy* bądź też *doki*. W przypadku stolicy prowincji znajdującej się nad akwenem (np. Kartagina), dochodzi jeszcze jedna opcja: *nabrzeże wojskowe* pozwalające produkować największe okręty dostępne w grze. W większości przypadków wystarczy posiadać jedno *nabrzeże wojskowe* na kilka prowincji; resztę portów można przeznaczyć na rybołówstwo bądź handel.



Polecam stworzyć jedno centralne nabrzeże wojskowe w nadmorskiej stolicy prowincji, resztę lokacji zaś przeznaczyć na stworzenie portów handlowych. W początkowym okresie gry, szczególnie w przypadku niewielkich państw nadmorskich (np. Aten) możemy pokusić się o stworzenie sieci portów rybackich. W miarę rozwoju naszego imperium, najlepiej jest jednak zmienić je w porty handlowe, a produkcję żywności pozostawić znacznie wydajniejszym rolniczym prowincjom centralnym.

Rolnictwo

Nietrudno domyślić się, że podstawowym zadaniem budynków z tej kategorii jest produkcja żywności. Dostępna na wyższych poziomach specjalizacja pozwala nam na wybranie odpowiadającego nam stosunku produkowanego jedzenia do generowanego przychodu. W przypadku frakcji barbarzyńskich budynki rolnicze pozwalają na rekrutowanie nowych jednostek (*pastwiska dla koni*) bądź też dają różnorodne bonusy naszej frakcji, takie jak *chatka mędrca* przyspieszająca opracowywanie nowych technologii czy *zbiornik* zmniejszający koszta wznoszenia budynków.



Największym dylematem będzie zawsze: pastwisko czy farma? Proponuję skupić się na specjalizacji i budować pola uprawne, zaś zarabianie pieniędzy pozostawić lokacjom handlowym – w ten sposób zwiększymy również skuteczność wydanych edyktów.

Religia

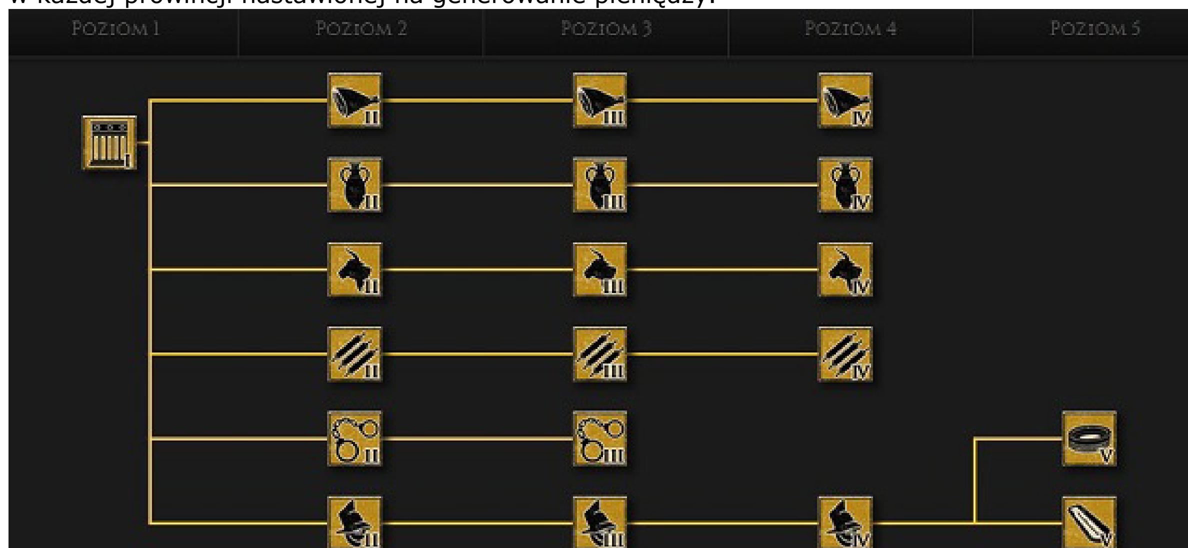
Budynki tego typu to różnego rodzaju świątynie czy też święte gaje. Poprawiają one znacznie ład publiczny, jednocześnie gwarantując dostęp do różnorakich bonusów, począwszy od zwiększonego przychodu z handlu, poprzez większy przyrost naturalny, na poprawieniu morale wojsk skończywszy. Tak samo, jak w przypadku portów, stolica prowincji ma znacznie większy wybór budowli oraz jako jedyna może je ulepszać do poziomu czwartego a w niektórych przypadkach nawet do wyjątkowego – piątego (np. rzymski *Panteon* będący rozwinięciem *kaplicy Jowisza*).



Świątynie powinniśmy stawiać reaktywnie: jeśli spada ład publiczny, budujemy świątynię. Polecam skupić się jedynie na konstrukcjach poprawiających zadowolenie ludności oraz propagujących naszą kulturę. W przypadku, gdy naszym celem jest stabilizacja prowincji centralnych, przydatne będą również przybytki przyspieszające opracowywanie nowych technologii.

Centrum miasta

Centrum miasta może zostać zbudowane tylko i wyłącznie w stolicy prowincji. Budynek ten, zależnie od wybranego ulepszenia gwarantuje szeroki wachlarz bonusów. Mogą one dotyczyć zarówno rolnictwa, handlu, niewolników, ładu publicznego, przyrostu naturalnego czy też edukacji. Dodatkowo centrum miasta generuje dosyć pokaźny przychód, stąd też jest doskonałym dodatkiem w każdej prowincji nastawionej na generowanie pieniędzy.



Dzięki możliwości zamiany jednego typu budynku w inny, możemy śmiało zbudować centrum miasta w nowo podbitych prowincjach a następnie rozwinąć je w budynki zwiększające ład publiczny. W przyszłości, gdy nie będzie już groziła nam rebelia, możemy śmiało zamienić je w konstrukcje wspomagające handel oraz zwiększające przychody z rolnictwa.

Higiena

Analogicznie jak w przypadku centrum miasta, budynki z tej kategorii mogą powstać jedynie w stolicy prowincji. Gwarantują one zwiększony przyrost naturalny, poprawiają ład publiczny oraz, zależnie od wybranej ścieżki rozwoju, zwiększają poziom doświadczenia agentów bądź przyspieszają rozprzestrzenianie się naszej kultury. Niestety budowle te pochłaniają znaczne ilości żywności.



Akwedukty są bardzo przydatne w rozwijających się prowincjach, gdzie nie wszystkie osady osiągnęły maksymalny poziom rozwoju. Zwiększając przyrost naturalny przyspieszają one rozbudowę naszego imperium. Gdy już osiągniemy maksimum ludności, możemy śmiało zamienić je w skuteczniejsze świątynie.

Przemysł

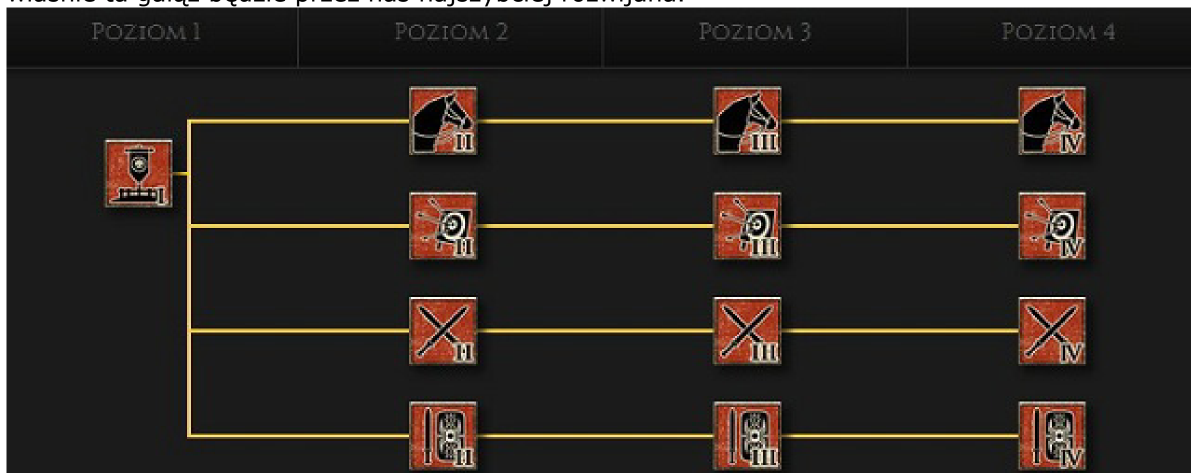
Budynki przemysłowe postawione w stolicy prowincji specjalizują się w wytwarzaniu dóbr, które zwiększają nasz coroczny przychód. Zależnie od obranej ścieżki mogą one również ułatwić konstrukcję kolejnych budowli w regionie bądź też gwarantować bonusy do handlu i rolnictwa. W przypadku frakcji barbarzyńskich budynki przemysłowe dodatkowo gwarantują różnorakie ulepszenia dla rekrutowanych w prowincji oddziałów: *cieśla* zwiększy ilość amunicji dostępnej dla wojsk miotających, zaś *warsztat brązu* zapewni dostęp do *rydwanów bojowych*.



Konstrukcje te dobrze uzupełniają się z budynkami handlowymi, takimi jak porty, gdyż możemy poprawić ich skuteczność za pomocą jednego edyktu. Mają one znacznie większe znaczenie we frakcjach barbarzyńskich, gdyż oprócz generowania przychodu, poprawiają skuteczność poszczególnych oddziałów wojskowych – polecam korzystać z nich szczególnie w prowincjach granicznych, które służą rekrutowaniu nowych jednostek.

Wojsko

Budynki wojskowe można podzielić na trzy mniejsze kategorie: szkolenie, wyposażenie oraz werbunek. Pierwsza z nich zwiększa poziom doświadczenia i usprawnia zdolności ofensywne lub defensywne świeżo rekrutowanych oddziałów. Budynki dbające o wyposażenie oddziałów oferują im lepszą broń oraz pancerze i tarcze; w niektórych przypadkach dają armii dostęp do machin oblężniczych wyższych poziomów (*warsztat machin wojennych*). Ostatnia grupa budowli zwiększa nam różnorodność dostępnych w prowincji rodzajów jednostek. Po rozpoczęciu nowej kampanii to właśnie ta gałąź będzie przez nas najszybciej rozwijana.



Jak zostało to wcześniej wspomniane, budynki z tej kategorii powinny powstawać głównie w prowincjach granicznych, aby zapewnić nieustanny dostęp do nowych i świetnie wyszkolonych i wyposażonych oddziałów. Warto pamiętać również, że wyposażenie jednostek można ulepszyć ilekroć znajdziemy się w lokacji dysponującej odpowiednim budynkiem, zaś doświadczenie zdobywane dzięki budynkom szkoleniowym jest jednorazowe – podczas rekrutacji. Stąd też możliwe jest budowanie warsztatów poza prowincjami, w których aktualnie rekrutujemy wojsko – jedyne co na tym stracimy to czas, potrzebny na przemarsz armii w celu dozbrojenia jej.

Przykładowe prowincje

Poniżej znajdują się dwie przykładowe prowincje Rzymskie: nastawiona na rekrutację nowych wojsk Italia oraz generująca duży dochód Magna Graecia.

W pierwszym przypadku rozbudowa jest niezmiernie prosta: trzeba zadbać o wyżywienie ludności (farmy w Neapolis i Velathri – oznaczone kolorem zielonym, osada w Neapolis – kolor pomarańczowy) oraz o porządek publiczny (powstająca w Rzymie żółta szkoła gladiatorów). Następnie konieczne jest zainwestowanie w koszary dla wojsk liniowych i pomocniczych oraz zbrojmistrza i kowala (kolor czerwony). W doskonale zorganizowanej prowincji powinien znaleźć się również poligon, zwiększający doświadczenie naszych oddziałów. Najprzydatniejszymi edyktami będą tutaj *romanizacja* zmniejszająca koszta rekrutacji albo *chleb i igrzyska*, zastępujące w pewnym stopniu farmy i świątynie.



W przeciwieństwie do Rzymu, Magna Graecia służyła mi swoimi portami handlowymi (kolor niebieski) oraz farmami i pastwiskami (kolor zielony). To tutaj generowałem większość żywności, która później trafiała do świeżo podbitych, zamorskich koloni oraz bardzo duży przychód z handlu i podatków. Oprócz tego znajduje się tutaj duża liczba świątyń (kolor różowy) zwiększających ład publiczny. Dwie z nich poświęcone są Neptunowi, gdyż obiekty te dodatkowo zwiększają wpływy z handlu morskiego.



Jak widać możliwości jest bez liku. **Najważniejsze jest utrzymanie odpowiedniego ładu i porządku oraz zapewnienia wyżywienia w prowincji.** Na drugi plan schodzi generowanie nadwyżki ludności; po maksymalnym rozwinięciu wszystkich regionów można z tej opcji zrezygnować i przestawić całą produkcję na przemysł lub gospodarkę rolną.

Przykładowy rozwój prowincji

Jako, że każda frakcja rozpoczyna grę w innym położeniu oraz posiadając różną liczbę prowincji startowych nie da się stworzyć jednego „przepisu” na rozbudowę państwa. Jednak początek gry możemy zawsze w pewnym stopniu ułatwić.

Naszym pierwszym celem będzie zbudowanie w centralnej prowincji (takiej, z której nasze armie będą mogły bez większej zwłoki dotrzeć w dowolny zakątek naszego imperium – np. Italii dla Rzymu bądź Gartaginensis i Africa dla Kartaginy) budynków wojskowych, które pozwolą chwilowo uzyskać przewagę militarną nad naszymi sąsiadami. W pierwszych turach gry konieczne będzie posiadanie bardziej zaawansowanych oddziałów niż nasz przeciwnik, dzięki czemu możliwe stanie się błyskawiczne podbicie okolicznych ziem. **Zanim uderzymy na wroga, proponuję posiadać również dodatni bilans żywności w imperium** – w przypadku, gdy zdobyta prowincja będzie głodowała, nie odbije się to echem w całym naszym państwie.

Kolejne budowle, jakie postawimy będą w dużej mierze zależały od tego, jakie ziemie podbiliśmy i gdzie się one znajdowały. Możliwy jest atak na region znajdujący się w obrębie naszej prowincji (np. uderzenie na Velathri znajdujące się podobnie jak Rzym w Italii) oraz na ekspansję poza nasze dotychczasowe terytorium (np. uderzenie na Cisalpina, w której nie posiadamy żadnej osady). Oprócz ważne jest czy nasi sąsiedzi są z nami spokrewnieni (np. podczas ataku Epiru na Macedonię dochodzi do starcia dwóch frakcji helleńskich) czy raczej jest to zupełnie nowy krąg kulturowy (wyżej wspomniana barbarzyńska Cisalpina). Poniżej postaram się pokrótce omówić poszczególne warianty:

Kolejny region w naszej prowincji: w tym przypadku zazwyczaj posiadamy już dominację kulturową i wysoki współczynnik zadowolenia mieszkańców. W większości przypadków będziemy mogli kontynuować rozbudowę miasta w wybranym przez nas wcześniej kierunku: czy to konstruując kolejne budynki wojskowe takie jak pola treningowe, kowala, zbrojmistrza czy też rozwijając nasze zaplecze gospodarcze lub handlowe, stawiając kolejne porty i farmy.

Nowa prowincja, jednakowa kultura: pierwsze uderzenie zawsze zmniejszy zadowolenie w regionie, stąd też zazwyczaj konieczne będzie postawienie świątyni zwiększającej ład publiczny. Jeśli zamierzamy ufortyfikować lokację i nasza armia będzie dalej stacjonowała w mieście, jedna świątynia zazwyczaj wystarczy. Gdy już ład publiczny się ustabilizuje, możemy śmiało powrócić do wybranej przez nas ścieżki rozbudowy. W tym przypadku często możemy nawet zburzyć nadmiarowe świątynie.

Nowa prowincja, nowy krąg kulturowy: tutaj sytuacja jest bardziej skomplikowana. Konieczne będzie nie tylko zażegnanie konfliktów na tle kulturowym (za pomocą świątyń oraz dygnitarzy pracujących w terenie) jak również często wyżywienie ludności oraz przebudowanie wszystkich istniejących konstrukcji (te z odmiennego kręgu kulturowego nie będą mogły zostać przez nas ulepszone ani wykorzystane). Niestety nawet mimo obecności armii, kompleksy świątynne będą musiały pozostać w danej lokacji przez kilkanaście tur, aż nie zdobędziemy całkowitej dominacji kulturowej. Dopiero, gdy nasz kultura osiągnie 100% będziemy mogli zburzyć nadmiarowe konstrukcje i przestawić region na handel/rolnictwo bądź rekrutację nowych oddziałów.

Wraz z powiększaniem się naszego imperium, prowincje znajdujące się w centrum mogą powoli przekształcać się w wielkie spichlerze – stawiamy tutaj farmy, rynek zwiększający wpływy z budynków rolniczych oraz wyposażamy lokację w odpowiednią liczbę świątyń oraz akweduktów. **Jeśli ład publiczny będzie na niewielkim minusie, możemy pozostawić w lokacji czempiona** pracującego „w polu” – poprawi on samopoczucie mieszkańców. Proponuję zostawić w co poniektórych prowincjach centralnych przynajmniej jeden budynek militarny, aby w przypadku rebelii możliwe było szybkie stworzenie nowego legionu.

Prowincje graniczne są bardziej skomplikowane. Potrzebny będzie nam ciągły napływ nowych oddziałów, stąd też musimy postawić tutaj budynki wojskowe. Dodatkowo ciągle będziemy utrzymywali w nich kompleksy świątynne, aby nieustannie poszerzać wpływy naszej kultury i zmniejszać panujące w strefie wojny niepokoje.

Podsumowując:

- W pierwszej fazie gry skupiamy się na konstrukcjach wojskowych oraz żywności
- Po zdobyciu kilku regionów, centrum państwa przekształcamy w spichlerz (świątynie służyć tutaj mają tylko i wyłącznie utrzymaniu ładu), zaś budynki militarne przesuwamy w kierunku linii frontu
- Zawsze utrzymujmy nadmiar żywności. W pierwszej fazie gry może być to +2, w późniejszych nawet +10 czy +20, co pozwoli na utrzymanie kilku podbitych obszarów naraz
- Kompleksy świątynne budujemy głównie w prowincjach granicznych (rozprzestrzenianie kultury) oraz według potrzeb w centrum państwa (utrzymywanie ładu publicznego). Powinniśmy również nieustannie korzystać z pomocy dygnitarzy oraz czempionów, którzy odpowiednio: rozpropagowują naszą kulturę oraz zmniejszają niepokoje społeczne.
- W przypadku prowincji, które posiadają dużą ilość portów (Corsica et Sardinia, Hellas, Magna Graecia) możemy pokusić się o zwiększenie naszych wpływów z handlu, budując odpowiednie porty.

W y t y c z n e o r a z m i s j e

Dostępne są pod klawiszem ***6***. Znajdziemy tutaj zarówno misje poboczne zlecane przez senat jak i cele końcowe potrzebne do osiągnięcia zwycięstwa w kampanii. Najciekawsza jest jednak pierwsza zakładka, przedstawiająca kolejne cele naszej frakcji. Wykonywanie ich nie jest obowiązkowe, lecz znacznie ułatwia osiągnięcie zwycięstwa. Znajdują się tutaj zarówno zadania główne, tak jak przedstawiony poniżej „Znajdę sposób” polegający na opanowaniu kilkudziesięciu osad jak i zadania poboczne, w których musimy kontrolować w całości niektóre prowincje lub posiadać odpowiednią ilość legionów bądź okrętów.



Po wypełnieniu poszczególnych zadań otrzymamy od Senatu pewną ilość pieniędzy znacznie ułatwiających dalszy rozwój państwa, stąd o ile jest to możliwe powinniśmy spróbować zadowolić senatorów. Oczywiście, jeśli misje te nie pokrywają się z naszymi dążeniami możemy je zupełnie zignorować – wypełnianie ich jest zupełnie dobrowolne.



Wypełnianie zlecanych nam zadań nie powinno nam nigdy przesłonić większego planu. Oczywiście dodatkowe pieniądze będą nam przydatne w początkowym okresie gry, lecz poświęcenie pięciu czy piętnastu tur, aby zdobyć 2000 talentów jest zupełnie nieopłacalne. Stad też zadania powinniśmy raczej traktować z przymrużeniem oka: jeśli będzie możliwe ich wykonanie – warto skorzystać z tej opcji, jeśli zaś musielibyśmy całkowicie zmienić dotychczasową politykę – zignorujmy je.

Zadania krótkoterminowe, zlecane przez senat są o wiele bardziej przydatne. Nie tylko gwarantują nam krótkotrwałe bonusy dla wszystkich prowincji, lecz również zwiększają nasze poparcie w senacie czy radzie starców. Są one szczególnie ważne, jeśli dążymy do wojny domowej i zależy nam na stworzeniu imperium.

Handel i finanse

Okno to jest dostępne pod klawiszem ***7***. W pierwszej zakładce, ***podatki***, możemy ustalać stawkę opodatkowania dla całego imperium. Wyższe stawki szybciej napełnią nasz skarbiec, lecz zwiększą niezadowolenie wśród ludności. Ekstremalne stawki mogą również zahamować napływ ludności a tym samym rozwój naszych prowincji.

Dochody imperium pochodzą z różnych źródeł. Najważniejsze są podatki nakładane na całą populację; tuż za nimi znajduje się handel. Dochody z niewolnictwa są ściśle zależne od ilości posiadanych niewolników, zdobywanych podczas naszych sukcesywnych podbojów (jest to prosty mnożnik bazowego przychodu w poszczególnych prowincjach). Oprócz tego możemy otrzymywać coroczny trybut od podbitych przez nas nacji oraz nagrody za wypełnianie misji zlecanych przez Senat.

Regularne wydatki to: żołd, utrzymanie floty oraz ewentualny trybut jakie musimy zapłacić naszemu silniejszemu sąsiadowi.

Kolejna zakładka dotyczy ***handlu***. Jeśli nawiązaliśmy traktaty handlowe z innymi mocarstwami, zobaczymy tutaj listę importowanych oraz eksportowanych przez nas surowców wraz z ich dokładną wyceną. Sprowadzanie materiałów budowlanych ma olbrzymie znaczenie w późniejszej fazie gry, kiedy największe dostępne konstrukcje będą wymagały trudno dostępnego budulca, takiego jak chociażby marmur.



Ostatnia zakładka podsumowuje finanse z ostatnich dwóch tur. Dostępne informacje są o wiele bardziej szczegółowe niż w zakładce ***podatki***. Możemy tutaj łatwo zauważyć miejsca, w których tracimy pieniądze i zawczasu przeciwdziałać tym trendom.

HANDEL I FINANSE

	195 p.n.e. (prognoza na tę turę)	196 p.n.e. (poprzednia tura)
Początkowy stan skarbca	8381	10195
PRZYCHÓD		
Publiczne		
Podatki	6865	6889
Handel		
Handel	1490	1484
Wojsko		
Grabież	0	0
Zysk	-2439	-1814
Stan końcowy skarbca	5942	8381

Jedyną częścią interaktywną tego okna jest możliwość ustalenia wysokości podatków. Pasek ten powinien być stosowany jedynie w celu zmniejszenia ewentualnych nastrojów buntowniczych w całym imperium poprzez tymczasowe obniżenie podatków, ew. w celu przyspieszenia rozwoju poszczególnych regionów. Jeśli prowadzimy intensywne podboje, o wiele wygodniej jest zwolnić całą nowo podbitą prowincję z płacenia podatków, niż zmieniać ich wysokość na poziomie imperium.

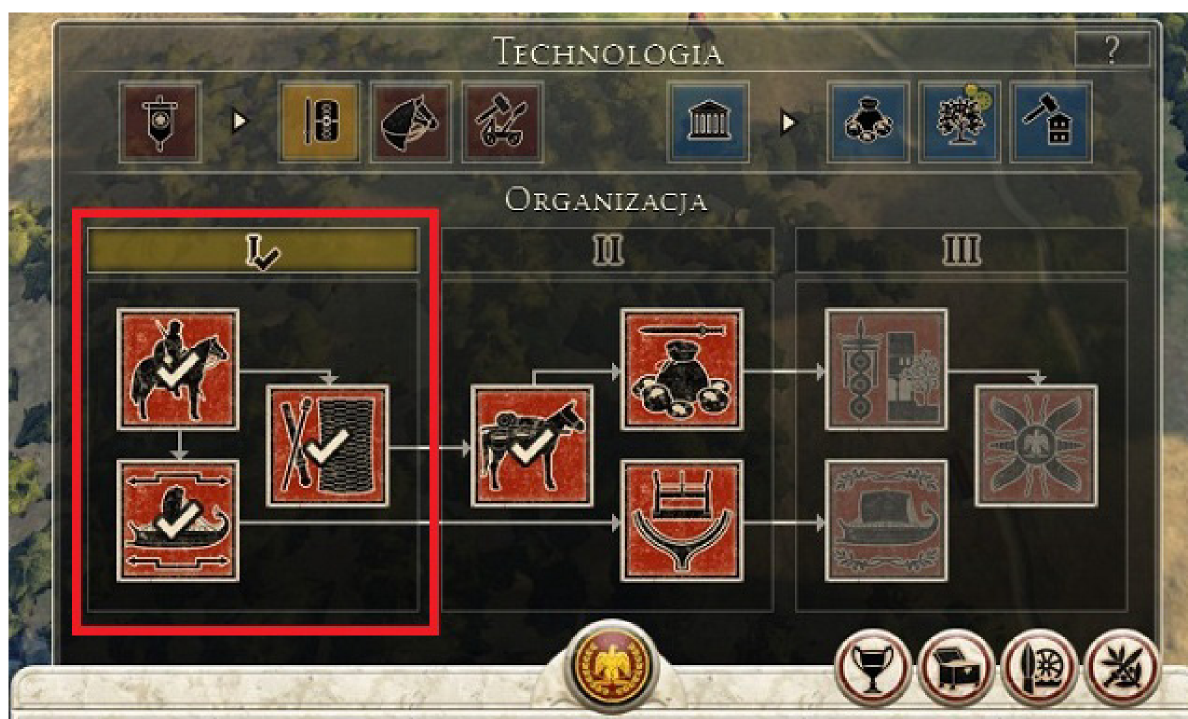
T e c h n o l o g i a

W *Total War: Rome II* każda nacja ma dostęp do swojego własnego drzewka technologicznego. Bezpośrednio po rozpoczęciu gry i otworzeniu odpowiedniej zakładki dostępnej pod klawiszem ***8*** będziemy mogli opracować tylko jedną z dwóch nowych technologii należących do kategorii cywilnych oraz wojskowych. Dopiero po zakończeniu badań odblokowane zostanie kolejne sześć gałęzi: organizacja, taktyka, oblężenie oraz gospodarka, filozofia i konstrukcja lub też ich odpowiedniki u plemion barbarzyńskich.

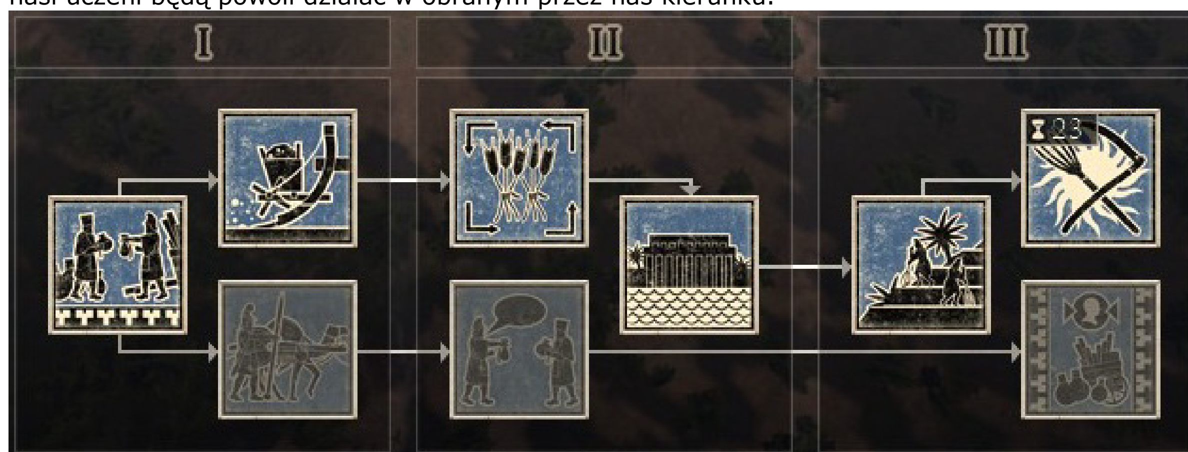
Na każdą gałąź przypada po 9 wynalazków, podzielonych na trzy kolejne poziomy. Odkrycie wszystkich ulepszeń danego poziomu nie tylko zwiększy skuteczność naszych oddziałów czy też poprawi kondycję finansową państwa, lecz również da kolejny, większy bonus. I tak, odblokowując podatek świątynny, formalne rządy i obce zwyczaje u Partii, dodatkowo osiągniemy pierwszy poziom filozofii, który zmniejszy korupcję w państwie o 5%!



Na szybkość prowadzenia badań naukowych ma wpływ kilka czynników. Niektóre frakcje, takie jak Egipt od samego początku mają przewagę nad swoją konkurencją. Stawianie odpowiednich konstrukcji również może przyspieszyć odblokowywanie kolejnych technologii. Bonusy te są niewielkie, zaledwie kilka procent, lecz jeśli zsumujemy je razem w kilku prowincjach, mogą nawet podwoić szybkość wdrażania nowych technologii.



Badania naukowe można kolejkować, wybierając bardziej zaawansowaną technologię w drzewku – nasi uczeni będą powoli działać w obranym przez nas kierunku.



Jakie badania prowadzić? Na samym początku gry powinniśmy skupić się głównie na technologiach militarnych. Nowe typy jednostek, zwiększenie ilości amunicji, jaką posiadają wojska miotające, przyspieszenie oblężeń – wszystkie te efekty pozwolą nam na prowadzenie błyskawicznych podbojów. Bardzo szybko jednak zobaczymy braki w sferze rolnictwa czy gospodarki. Konieczne będzie opracowanie farm lub latyfundiów oraz rozwinięcie handlu. Bardzo przydatne są technologie zmniejszające korupcję w państwie, gdyż bezpośrednio wpływają one na ilość otrzymywanych przez nas co turę talentów.

Wojsko

Zarządzanie armią

Już w pierwszej turze gry do naszej dyspozycji zostanie oddana kontrola nad wszystkimi armiami należącymi do naszej frakcji. Legiony symbolizowane są przez postać generała z widocznym nad nim sztandarem, pokazującym ilość oddziałów znajdujących się pod jego komendą. Im więcej poziomych kresek, tym liczniejsza jest jego świta.

Powołanie nowej armii jest możliwe jedynie w miastach. Po wybraniu osady, naciskamy na przycisk ***stwórz armię*** (klawisz ***3***) – otworzy się kolejne okno z dostępnymi dla nas dowódcami. Warto tutaj sprawdzić ich przynależność do poszczególnych rodów (wystarczy najechać kursorem myszy na portret generała) oraz cechy (gwiazdka w prawym-górnym rogu). Gdy już zaznaczymy odpowiedniego kandydata możemy ***utworzyć armię***. Teraz pozostaje nam już tylko wybrać straż przyboczną generała i rozpocząć rekrutację wojska. W przypadku, gdy chcemy wskrzesić armię z tradycjami, wystarczy wybrać odpowiednią opcję i wskazać żądany legion.



W celu zwiększenia stanu osobowego armii w pierwszej kolejności musimy wybrać generała. Następnie zaznaczamy opcję ***werbunek*** (klawisz ***3***) i z nowo otwartego okna wybieramy kolejne oddziały. Ilość jednostek, jakie dołączą w ciągu tury do armii zależy od stopnia rozwoju prowincji: ulepszona stolica pozwoli nam na szybszą rekrutację wojska. Dodając kolejne oddziały powinniśmy zwracać uwagę na ich cenę oraz koszta utrzymania, które będziemy ponosić co turę.



W przypadku, gdy zależy nam na szybkim zwerbowaniu kilku oddziałów możemy skorzystać z wojsk zaciężnych. Po naciśnięciu na przycisk ***wynajmij najemników*** (klawisz ***4***) naszym oczom ukaże się lista dostępnych w danej prowincji (symbol budynku) oraz dla naszej frakcji (godło) oddziałów. Koszta rekrutacji tych jednostek są znacznie niższe niż w przypadku armii zawodowej, lecz ich utrzymanie jest kilkukrotnie wyższe. Stąd też najemników powinno wynajmować się bezpośrednio przed rozpoczęciem starcia i usuwać ich ze składu osobowego armii zaraz po wykonaniu powierzonego im zadania.



W celu usunięcia jednostki ze składu armii wystarczy kliknąć na nią LPM a następnie wybrać pierwszą dostępną opcję. W tym miejscu możemy również usprawnić nasze oddziały i, jeśli jest to możliwe, wyposażyć je w lepszy ekwipunek: nową broń, pancerze czy też konie. Każde takie ulepszenie jednak kosztuje, stąd też musimy brać pod uwagę nasze finanse. Trzecia opcja pozwala na przeszkolenie oddziałów po osiągnięciu odpowiedniego poziomu technologicznego, np. rzymskich *triarii* w *legionistów* a tych w *kohortę legionową*. Warto w tym miejscu wspomnieć, że usunięcie generała spowoduje, iż w następnej turze wróci on do puli dostępnych dla nas dowódców. **W ten sposób możemy łatwo przemieścić go z jednego krańca naszego imperium na drugi bądź też zmienić jego straż przyboczną**.



Generała możemy również zamienić miejscami z innym, aktualnie znajdującym się w naszej puli bohaterów. Wystarczy wybrać armię, zaznaczyć opcję ***szczegóły*** (klawisz ***2***), ***informacje o wodzu*** i tam nacisnąć na przycisk ***replace***.



Straty w oddziałach są uzupełnianie automatycznie, gdy armia znajduje się w przyjaznej nam prowincji. Prędkość leczenia jednostek można przyspieszyć stacjonując w mieście, wykorzystując tryb musztry bądź też odblokowując odpowiednie umiejętności dowódcy.

Przemieszczanie oddziałów

Przemieszczenie oddziałów jest bajecznie proste: kliknięcie LPM na ikonę generała zaznacza armię, zaś naciśnięcie PPM na ziemi przemieszcza ją. Podświetlony obszar oznacza maksymalny zasięg ruchu w danej turze; w przypadku wydania rozkazu przemarszu poza tym obszarem, armia będzie kontynuowała ruch w swojej następnej turze.



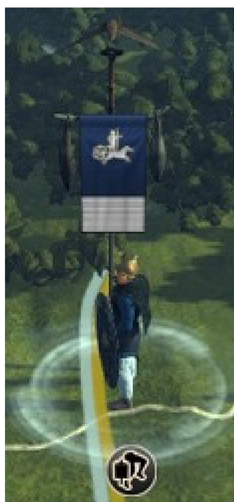
Tryby przemarszu



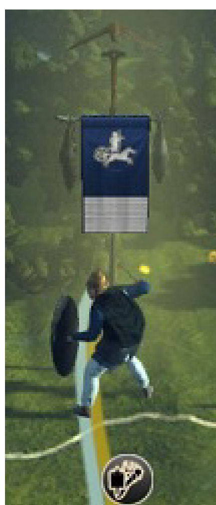
Podczas przemieszczania oddziałów mamy do dyspozycji kilka trybów przemarszu. Poniżej znajduje się ich krótki opis wraz z zastosowaniem.

Domyślny: nie daje żadnych korzyści ani kar

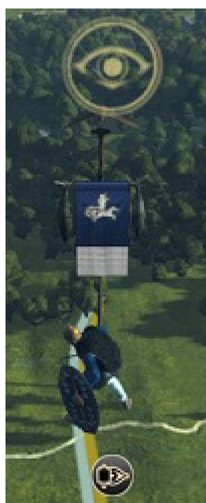
Forsowny marsz: podwaja zasięg ruchu naszej armii, czyniąc ją bardziej wrażliwą na atak nieprzyjaciela. Oddziały korzystające z tego trybu przemarszu nie mogą inicjować walki. Stosujemy go, jak wskazuje opis, do szybkiego przemieszczania oddziałów po mapie. Jeśli tylko znajdujemy się poza zasięgiem wrogiej armii, możemy śmiało korzystać z *forsownego marszu*.



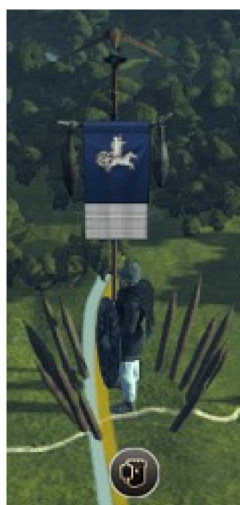
Plądrowanie: zmniejsza koszty utrzymania armii i zwiększa jej morale, jednocześnie spowalniając przemarsz i wprowadzając zamęt w prowincji. Jest przydatne podczas zbliżania się do wrogiego miasta – nie tylko zmniejszy ład w prowincji, lecz zmniejszy koszta utrzymania naszych oddziałów.



Zasadzka: unieruchamia armię i ukrywa ją przed przeciwnikiem. Jeśli przeciwnik wpadnie w pułapkę rozegrana zostanie specjalna bitwa, w której jego oddziały będą rozstawione w kolumnie, otoczone przez nasze oddziały. Szansa na powodzenie zasadzki zależy od terenu na jakim ją przygotowaliśmy: atak w lesie jest skuteczniejszy niż w szczerym polu. Wykorzystanie tej opcji jest bardzo sytuacyjne – spisuje się głównie na drogach przemarszu wrogich armii, kiedy zależy nam na zniszczeniu siły żywej przeciwnika. Jedna skutecznie przeprowadzona zasadzka jest w stanie całkowicie rozbroić mniejsze państwa.



Fortyfikacja: unieruchamia armię, zwiększając zdolności obronne wszystkich oddziałów i zapewniając środki obronne w postaci barykad czy zaostrzonych pali. Korzystając z tej opcji dajemy przeciwnikowi do zrozumienia, że nie pozwolimy mu wkroczyć na nasz teren. Ufortyfikowana armia jest doskonale widoczna na mapie – tym samym odstrasza ona potencjalnych maruderów. Opcja ta jest również skuteczna w przypadku, gdy nasze oddziały zostały otoczone i grozi im nieuchronna klęska – dodatkowe defensywne bonusy mogą przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę.

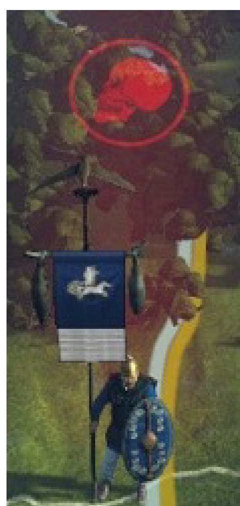


Musztra: jest to domyślny tryb podczas rekrutacji nowych oddziałów. Unieruchamia on armię, lecz przyspiesza uzupełnianie składu osobowego oddziałów.

Garnizon: ostatni z trybów, dostępny po przemieszczeniu armii do przyjaznego nam miasta. Oddziały szybciej uzupełniają straty oraz mają wyższe morale w przypadku walki o osadę. W przypadku oblężenia ulega ona ***wyczerpaniu***. Oddziały, które trzymamy w rezerwie powinny korzystać z możliwości dołączenia do garnizonu, gdyż będą w ten sposób zwiększać ład publiczny w prowincji. Opcja ta jest szczególnie skuteczna w nowo podbitych regionach – znajdujący się w mieście legion skutecznie zmniejszy buntownicze nastroje mieszkańców.



Wyczerpanie następuje podczas oblężenia, plagi, niedostatku żywności, braku pieniędzy do wypłacenia żołdu bądź też podczas przemieszczania armii po nieprzyjaznym terytorium: zaśnieżonych pasmach górskich, pustyniach bądź też na pełnym morzu. Zmęczone oddziały powoli tracą żołnierzy, stąd też powinniśmy jak najszybciej przeciwdziałać temu zjawisku.



Łączenie oddziałów

Po zaznaczeniu jednego z naszych dowódców i kliknięciu PPM na sojuszniczej armii będziemy mogli wymienić jednostki pomiędzy oddziałami. Jako, że każda armia wymaga generała, niemożliwe będzie przeniesienie go do drugiego oddziału. Po zakończeniu wymiany, dowódcy mogą ruszyć w dalszą drogę, korzystając z pozostałych im punktów ruchu.

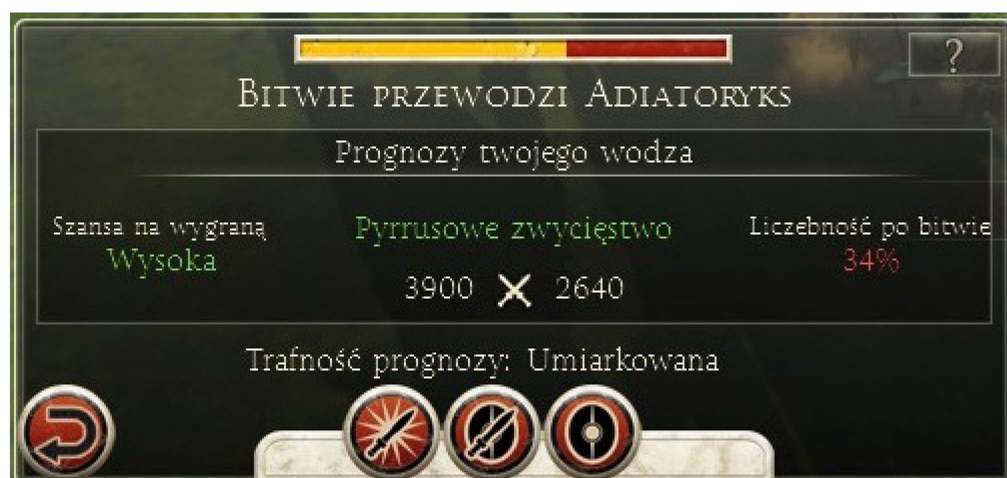


Przygotowanie do starcia; oblężenie

Gdy celem naszego przemarszu stanie się wrogi nam generał lub miasto nieprzyjaciela, będziemy mogli rozegrać starcie. Zanim jednak do niego dojdzie otrzymamy informacje o składzie osobowym poszczególnych armii i liczebności oddziałów wspierających. Na środku ekranu zobaczymy również balans sił w postaci dwukolorowego paska. Jeśli nasza strona nie posiada wyraźnej przewagi, oznacza to, że powinniśmy poprowadzić bitwę własnoręcznie.



W dolnej części okna mamy kilka opcji do wyboru. ***Automatycznie rozstrzygnij bitwę*** pozwoli SI na poprowadzenie naszych wojsk. W tym przypadku będziemy mogli wybrać postawę naszych wojsk, która wpłynie zarówno na szansę na wygraną, zadane przeciwnikowi straty jak i na liczebność naszych oddziałów po zakończeniu bitwy.



Kolejna opcja pozwoli nam na wycofanie się – nasza armia wykorzysta wszystkie pozostałe punkty ruchu, aby uciec od przeciwnika.

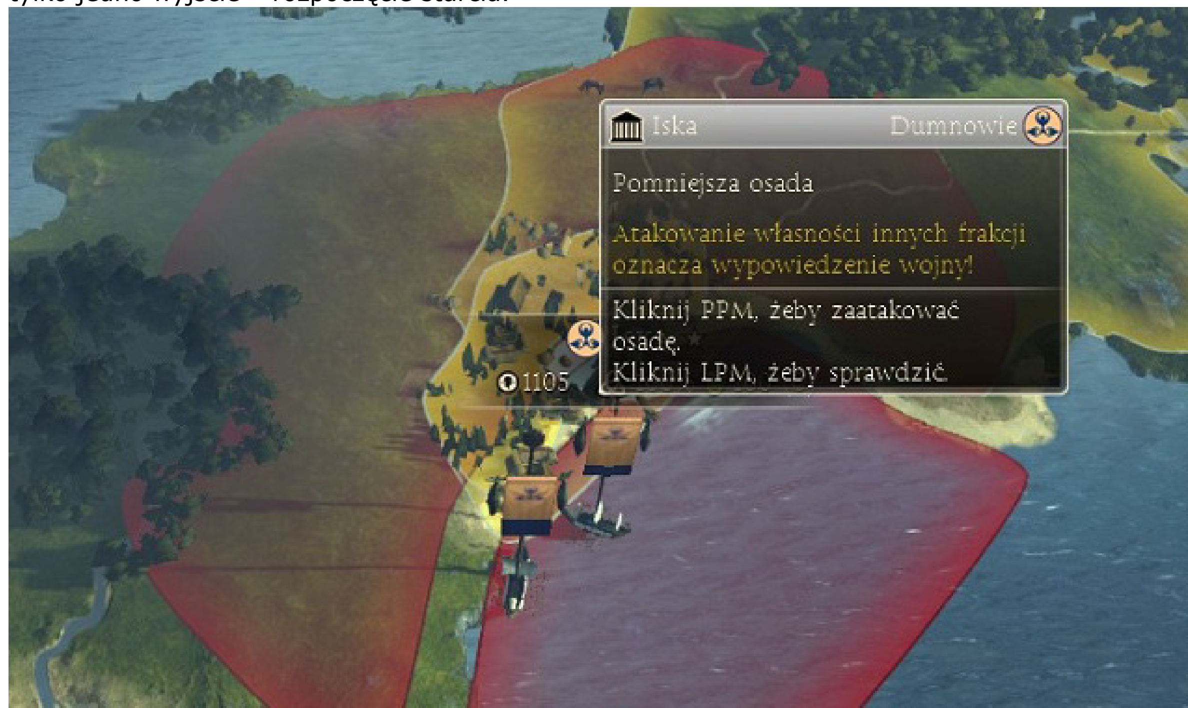
Ostatnią i najważniejszą opcją jest możliwość ***własnoręcznego rozegrania bitwy*** – w tym przypadku przeniesiemy się na pole walki i dostaniemy możliwość poprowadzenia naszych oddziałów do zwycięstwa.

Gdy naszym celem było miasto pojawi się jeszcze jedna ikona – oblężenie. W lewym dolnym rogu ekranu możemy zobaczyć, ile tur zajmie naszym oddziałom zagłodzenie obrońców – jest to czas w turach potrzebny do zdobycia miasta. W tym czasie zarówno obrońcy, jak i w mniejszym stopniu atakująca armia ulegają wyczerpaniu. Czas potrzebny do zdobycia miasta można skrócić opracowując odpowiednie technologie bądź też dołączając do armii odpowiednich agentów (np. szpiega-truciciela). W przypadku, gdy atakujemy miasto obwarowane murami będziemy mogli dodatkowo zbudować maszyny oblężnicze; trwa to jednak kolejne kilka tur, stąd też najlepiej posiadać je na stanie armii przed rozpoczęciem wojny. Przeciwnik komputerowy ma w zwyczaju wykonywać desperacką szarżę w ostatniej turze oblężenia, stąd prędzej czy później spotkamy się z nim na ubitej ziemi.



Strefy kontroli, posiłki

Każda armia, flota oraz miasto roztacza wokół siebie tzw. strefę kontroli – jest to czerwony obszar, niedostępny dla nieprzyjacielskich armii. Jedyną możliwością zbliżenia się do przeciwnika jest bezpośredni atak na niego. Strefy kontroli służą do blokowania przemarszu wrogich oddziałów i wysłanników – dobrze ustawiona armia zablokuje ciasny przesmyk pozostawiając przeciwnikowi tylko jedno wyjście – rozpoczęcie starcia.



Posiłki oznaczają zdolność jednej armii do wparcia drugiej na polu walki. Aby sprawdzić, czy będzie to możliwe, wystarczy najechać kursorem myszy na jeden z naszych oddziałów – niewielka żółta strzałka będzie oznaczała, że w przypadku ataku na jeden oddział, drugi pośpieszy mu z pomocą. Korzystając z tej opcji możliwe jest prowadzenie starcia, w którym uczestniczy po kilka tysięcy żołnierzy na stronę.



Doświadczenie oddziałów; tradycje

Doświadczenie

Oddziały mogą zdobywać doświadczenie na kilka sposobów. Najczęściej zdobywają je w walce, poprzez zabijanie wrogich żołnierzy, niszczenie wrogich machin oblężniczych czy zatapianie wrogich okrętów. Oprócz tego oddziały mogą być szkolone podczas rekrutacji, dzięki budynkom szkoleniowym oraz aktywnie, za pomocą czempionów dołączanych do armii. Kolejne poziomy doświadczenia zwiększają skuteczność ataku i obrony w zwarciu, szybkostrzelność, celność strzałów oraz morale oddziałów a także zmniejszają podatność na zmęczenie.

Poziom doświadczenia oddziałów możemy łatwo sprawdzić dzięki ikonie znajdującej się w prawej-górnej części danej jednostki. Brązowy pagon oznacza poziomy 1-3, srebrny 4-6, złoty 7-9.



Wszystkie oddziały wchodzące w skład armii zostały przeszkolone przez czempiona.

Poziom doświadczenia	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
Atak w zwarciu	+1	+2	+3	+4	+4	+5	+6	+6	+7
Obrona w zwarciu	+1	+2	+2	+3	+5	+5	+6	+7	+7
Liczba strzałów/min.	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18
Celność ostrzału	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18
Morale	+1	+1	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+6
Zmęczenie					-1	-1	-2	-2	-3

Jak widać doświadczone oddziały są o wiele bardziej skuteczne w walce od świeżych rekrutów, stąd też powinniśmy o nie dbać i w miarę możliwości nie wykorzystywać ich w misjach samobójczych.

Tradycje

Każda nowo stworzona armia posiada własną nazwę oraz symbol. W trakcie trwania gry, poprzez kolejne bitwy gromadzi ona, podobnie jak należący do niej oddziały, punkty doświadczenia. Gdy armia awansuje na wyższy poziom, może ona wybrać jedną z wielu dostępnych w grze tradycji, które od tej pory będą dawały bonusy należącym do niej oddziałom.

Po wybraniu generała wystarczy nacisnąć przycisk ***szczegóły*** (klawisz ***2***), a już na pierwszej stronie zobaczymy nazwę, emblemat oraz historię jednostki. Oprócz tego ujrzymy ilość zebranych punktów doświadczenia oraz aktualny poziom armii. Jeśli odblokowaliśmy nową tradycję, będziemy mogli wybrać ją z listy; przy wyższych poziomach doświadczenia możliwe będzie również „ulepszenie” uprzednio nabytych zdolności.

Tradycje mają olbrzymie znaczenie w *Total War: Rome II*. Nawet jeśli nasza armia ulegnie zagładzie, bądź rozwiążemy ją, zdobyte przez nią doświadczenie nie idzie na marne. ***Tworząc nową armię*** możemy ***przywrócić tradycje***, dzięki czemu nasze jednostki od razu skorzystają z uprzednio odblokowanych zdolności. Podobnie jak w przypadku rozwiązywania armii, **system ten pozwala na błyskawiczne przemieszczenie legionu z tradycjami z jednego krańca mapy na drugi**.



Jakie wybierać tradycje? Ponownie, polecam specjalizować nasze legiony i armie. W początkowej fazie gry, szczególnie podczas rozgrywki frakcjami barbarzyńskimi, bardzo przydatne są oddziały miotające – stąd też warto przynajmniej jedną armię przeszkolić w tym kierunku. Z drugiej strony z biegiem czasu skuteczność strzelców maleje, a ważniejsze staje się posiadanie ciężkiej piechoty. Z tego też powodu, polecałby skupić się raczej na bonusach dla piechurów niż strzelców. Ci drudzy będą przydatni głównie w państwach Wschodu, gdzie łucznicy konni oraz świetni łucznicy piesi będą mieli wpływ na wynik starcia aż do końca gry.

Drugim niezmiernie istotnym typem armii jest legion inżynieryjny/oblężniczy. Wybierając tradycje zwiększające skuteczność naszych oddziałów podczas ataku na umocnienia oraz usprawniających działanie naszych maszyn wojennych, tworzymy armię zdolną do szturmowania wrogich miast już w pierwszej turze. Takie oddziały powinny rozpoczynać oblężenie; następnie dosyłamy w ich zasięg dodatkowe armie pełne piechoty, ponownie klikamy na naszych specjalistów od oblężeń i rozpoczynamy natarcie. Ze względu na wcześniej opisaną możliwość przenoszenia legionów po mapie, nasi specjaliści mogą być zawsze tam, gdzie są nam aktualnie potrzebni.

Bonusy dla kawalerii powinniśmy zostawić legionom wsparcia – tym, które zawsze dołączają do bitwy jako drugie. Armie zachodu, korzystające z kawalerii nie są niestety zbyt skuteczne, stąd też tradycje jeździeckie nie są wśród nich zbyt popularne. Inaczej jest na Wschodzie, gdzie ze względu na rozległe obszary bardzo często dochodzi do starć konnicy. Tutaj powinniśmy szczególnie kłaść nacisk na posiadanie doskonałych kawalerzystów.

Flota, transport drogą morską

Zarządzanie flotą jest bardzo zbliżone do dowodzenia armią. Nowe floty tworzymy w miastach nadmorskich posiadających port; uzupełniać je możemy natomiast na przyjaznych bądź wspólnych regionach morskich. Uszkodzone okręty najszybciej naprawia się w dokach.

Podobnie jak armie lądowe, tak samo floty posiadają kilka różnych trybów poruszania się. Są to: cała naprzód! (odpowiednik forsownego marszu), patrol (odpowiednik fortyfikacji) oraz plądrowanie. Nasze okręty mogą również zaatakować wrogi port, blokując całkowicie dostęp do niego i zatrzymując handel morski.



Transport

Transport armii droga morską jest niewymagający. Wystarczy nakierować naszego dowódcę wojsk lądowych na akwen morski, a armia sama zaopatrzy się w statki transportowe. Musimy pamiętać o zapewnieniu takim oddziałom należytej osłony w postaci floty wojennej, gdyż statki te są bardzo łatwe do zatopienia. W tym celu wystarczy zaznaczyć naszą transportowaną armię i kliknąć PPM na nasze okręty bojowe – jednostki wojskowe będą ochraniały nasze wrażliwe na atak wojsko.



Większa flaga oznacza siłę floty, mniejsza – transportowanej armii.

W przypadku starcia na morzu proponuję unikać nimi walki, a w ostateczności ostrożnie podchodzić do jednostek wroga i dokonywać abordażu. **Koniecznie musimy unikać jednostek taranujących – jedno uderzenie jest w stanie zniszczyć całą jednostkę!**

Jednostki lądowe

Piechota z włóczniami

Ta podstawowa formacja będzie stanowiła trzon każdej antycznej armii. Mogą być to zarówno słabo wyszkolone oddziały niewolników jak również elitarni rzymscy triarii. Jednostki te posiadają często szereg zdolności specjalnych, umożliwiających szybkie przemieszczanie się po polu walki, gwarantujące bonusy w starciu z konnicą czy w przypadku frakcji helleńskich pozwalających na przekształcenie oddziału w falangę. Znajdziemy tutaj germańskie oddziały plemienne, elitarnych triarii czy egzotycznych włóczników numidyjskich.



Piechota z pikami

Piechota ta została wyposażona w kilkumetrowe piki, które to mogą być wykorzystane do stworzenia falangi. W przeciwieństwie do włóczników, pikinierzy uderzają przeciwnika z bezpiecznej odległości, powoli niszcząc oddziały wroga a samemu nie ponosząc wielkich strat. Niestety formacja ta ma jedną olbrzymią wadę: jest ona bardzo ciężka w manewrowaniu, stąd może zostać łatwo oflankowana i zniszczona. Szarża na plecy falangi prawie zawsze zakończy się jej zniszczeniem. Znajdziemy tutaj zarówno egipskich pikinierów jak i grecką straż królewską.



Piechota walcząca w zwarciu

Formacja ta uzbrojona jest w broń białą, taką jak topory czy miecze. Oddziały te zazwyczaj cechują się lepszą zdolnością ataku i większymi zadawanymi obrażeniami niż włócznicy, stąd służy ona zazwyczaj do przełamywania linii wroga; są oni szczególnie przydatni podczas starć z najlepiej opancerzonymi oddziałami wroga. Do tej kategorii należą zarówno topornicy, rzymscy hastami jak i berserkerzy.



Piechota miotająca

Ta wyposażona w broń dystansową piechota służy nękaniu oddziałów przeciwnika ciągłymi atakami. Znajdziemy tutaj procarzy, łuczników czy też oszczepników – każdy z nich przysłuży się uszczupleniu liczebności wrogiej armii. Niestety jednostki te są bardzo słabo opancerzone, stąd jedna zdecydowana szarża kawalerii bądź rydwanów jest w stanie zniszczyć nawet cały oddział. Zależnie od uzbrojenia mogą oni znajdować się bezpośrednio za linią ciężkiej piechoty (łucznicy, procarze) bądź przed nią – harcownicy wyposażeni w oszczepy szybko zmuszą wroga do podjęcia działań ofensywnych.



Kawaleria walcząca w zwarciu

Jest to lekkozbrojna konnica, służąca raczej jako oddziały wsparcia, niż główna siła uderzeniowa. Oddziały te mogą śmiało atakować harcowników czy lekką piechotę wroga, lecz powinny unikać starć z włócznikami oraz ciężkozbrojną piechotą, które są w stanie wytrzymać szarżę kawalerii. Znajdziemy tutaj rzymskich equites czy też arabską kawalerię.



Kawaleria szturmowa

Ciężka kawaleria, zdolna zniszczyć nawet średnio opancerzone oddziały piechoty wroga. Gdy dostaną się na flankę wrogiej armii, mogą bez problemu zmusić ją do odwrotu. Jej największym wrogiem są duże oddziały ciężkozbrojnych włóczników i pikinierów. Kawalerię szturmową tworzą zarówno lansjerzy sarmaccy jak i greccy katafrakci.



Kawaleria miotająca

Podobnie jak piechota miotająca, kawaleria ta wyposażona jest w broń służącą do walki na dystans. Dzięki olbrzymiej mobilności jest ona w stanie razić odsłonięte flanki wrogiej formacji i bez problemu dotrzeć do lekkozbrojnych oddziałów przeciwnika. Jej największą wadą jest bardzo słaba zdolność do walki wręcz i często bardzo słabe opancerzenie. Musi ona unikać wrogich strzelców oraz kawalerii; w starciach z innymi formacjami prawie zawsze będzie jednak górą. Kawaleria miotająca wywodzi się zazwyczaj ze stepów oraz pustyń, stąd też znajdziemy tutaj zarówno jazdę sarmacką jak i numidyjską.



Rydwany

Czyli „antyczne czołgi”. Świetnie opancerzone, mobilne, zdolne do prowadzenia ostrzału oddziały służą robieniu wyrw w formacjach wroga. Doskonale spisują się podczas szarży, szczególnie na lekkie i średnio opancerzone oddziały wroga. Niestety ich największą wadą jest mała liczebność i podatność na przeciągające się starcia wręcz. Doświadczony dowódca rydwanów powinien wykorzystywać je do przeprowadzenia szarży, a następnie wycofania się w celu przygotowania kolejnego ataku.



Słonie bojowe

Zwierzęta te, podobnie jak rydwany, służą przełamywaniu szyków wroga, lecz w przeciwieństwie do maszyn wojennych potrafią one znacznie dłużej utrzymać się w walce wręcz. Z drugiej strony są one znacznie bardziej podatne na ostrzał – płonące strzały lub oszczepy bardzo szybko uszczuplą ich liczebność. W grze występują dwa rodzaje słoni: indyjskie i afrykańskie, dostępne na dalekim wschodzie i w północnej Afryce.



Maszyny wojenne

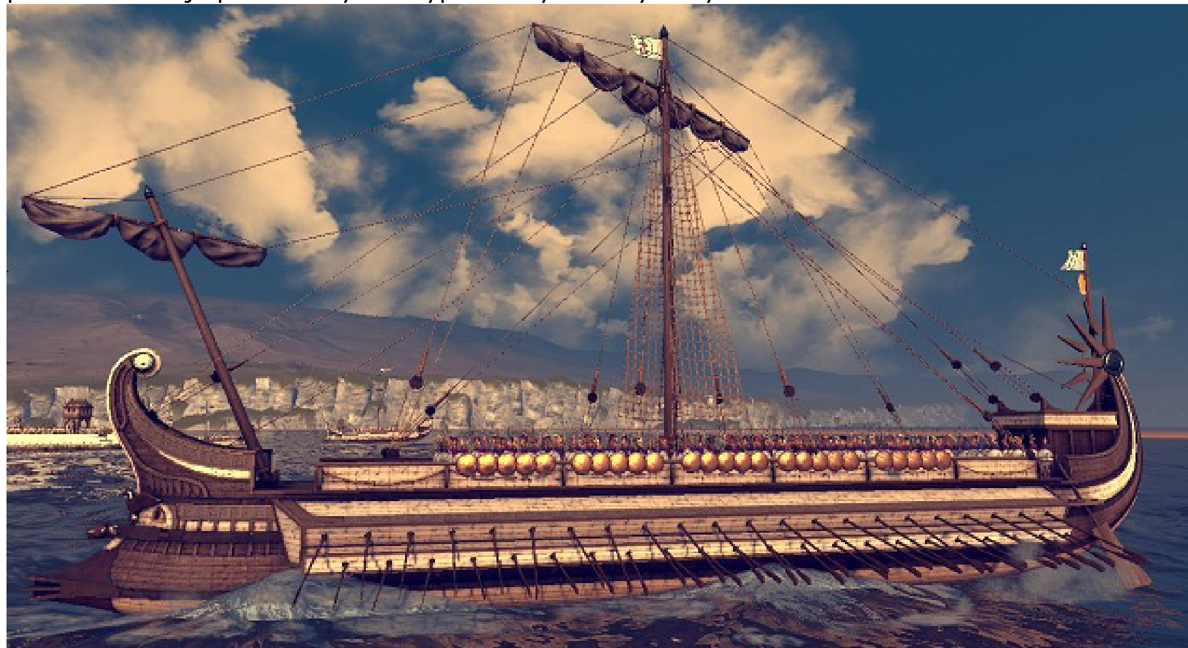
Znajdziemy tutaj szeroką gamę maszyn służących do miotania ciężkich pocisków lub strzał w kierunku wroga. Balisty, skorpiony czy onagery mają największy zasięg ze wszystkich wojsk dystansowych, lecz posiadają jedną, olbrzymią wadę: ich niewielka mobilność powoduje, że muszą być nieustannie ochraniane przez oddziały piechoty. Maszyny wojenne są niezastąpione podczas oblężeń – mogą one niszczyć wrogie umocnienia, umożliwiając nam szturm na wrogie miasto.



Jednostki morskie

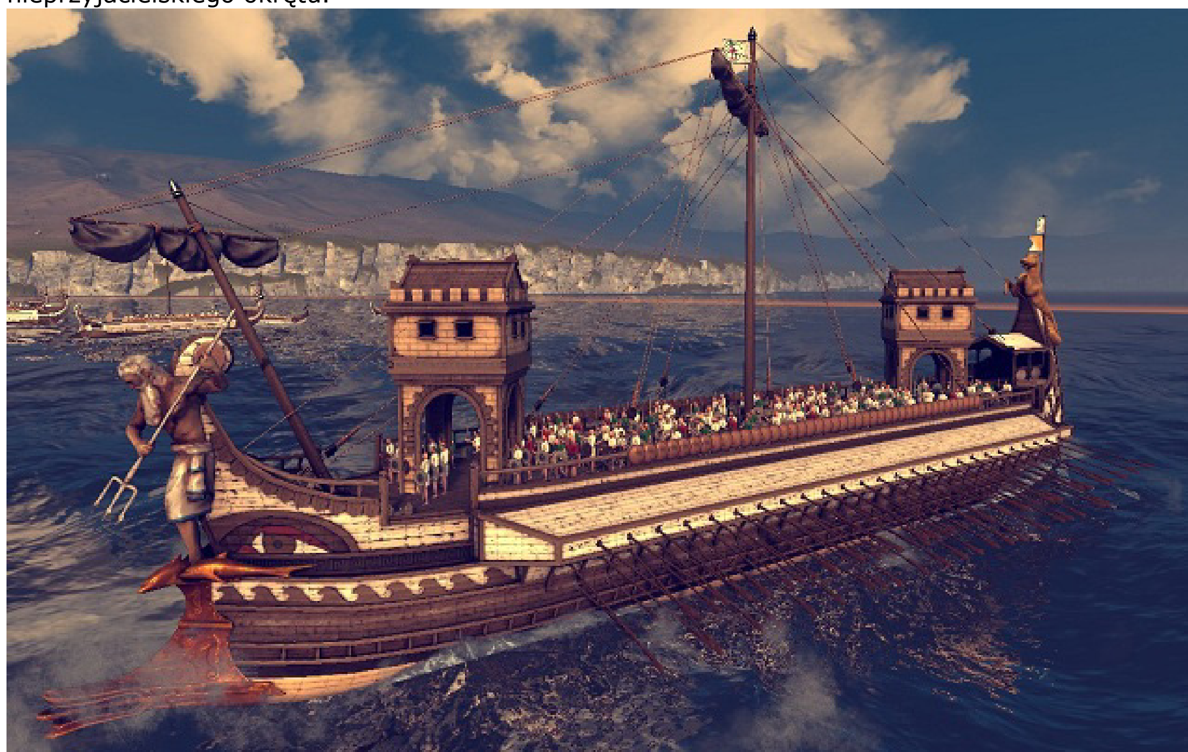
Okręty abordażowe

Jak sama nazwa wskazuje, okręty te służą do dokonywania abordażu na wrogie jednostki. Znajdujące się na ich pokładzie oddziały są niejednokrotnie naszą elitą, zdolną błyskawicznie pokonać słabiej opancerzonych i wyposażonych marynarzy.



Okręty miotające

Na pokładzie tych okrętów znajdziemy łuczników, włóczników, procarzu lub też niewielkie maszyny wojenne. Ich zadaniem jest wybicie wrogiej załogi na odległość, bądź też podpalenie i zatopienie nieprzyjacielskiego okrętu.



Okręty artyleryjskie

Tutaj znajdziemy ciężkie maszyny wojenne, takie jak balisty lub onagery. Skoncentrowany ogień kilku okrętów artyleryjskich jest w stanie szybko zatopić nawet największe jednostki dostępne w grze.



Statki transportowe

Najsłabiej opancerzone i uzbrojone jednostki w grze – ich jedyną siłą są znajdujący się na pokładzie żołnierze. Transportowany oddział triarii może być niezmiernie skuteczny podczas abordażu. Niestety podatność tych jednostek na taranowanie jest olbrzymia – jedno dobre uderzenie będzie oznaczało śmierć naszych elitarnych wojaków.

Bohaterowie

W grze mamy dostęp do czterech różnych bohaterów: wodzów dowodzących armiami bądź flotami, czempionów zajmujących się szkoleniem oddziałów i sianiem zamętu w jednostkach wroga, dygnitarzy nadzorujących rozwój prowincji oraz szpiegów wykradających wrogie plany i zatruwających jego zapasy żywności. Zdobywamy ich po najechaniu kursorem myszy na prowincję i wybraniu opcji ***werbuj wysłannika*** (klawisz ***4***).



Każda nasza postać jest charakteryzowana trzema atrybutami: autorytetem, podstępem i zapałem. Atrybuty te mają olbrzymi wpływ zarówno na skuteczność wykonywanych przez bohaterów akcji jak również na obronę przed wrogimi wysłannikami. Szansa powodzenia wybranej przez nas akcji zależy od wysokości atrybutu naszego agenta i jego celu. Przykładowo, szpieg posiadający 5 punktów podstępu z łatwością otruje generała, którego podstęp wynosi 1, zaś będzie miał problemy z wyeliminowaniem dowódcy, u którego ta cecha wynosi 8 punktów.



Jako, że początkowe atrybuty każdej klasy postaci różnią się między sobą, łatwo zauważyć, że szpiedzy są niezwykle skuteczni przeciwko czempionom, ci natomiast są w stanie bardzo łatwo wyeliminować dygnitarzy. Dygnitarze zaś, metodą papier-kamień-nożyce, potrafią łatwo wyeliminować wrogich zwiadowców.

Oprócz tego poszczególne cechy dają dodatkowe zdolności wszystkim postaciom:

- Autorytet: zmniejsza koszty realizacji wszystkich akcji
- Podstęp: zwiększa zasięg wzroku na mapie
- Zapał: zwiększa szansę na zranienie wrogich wysłanników w trakcie samoobrony

Wraz ze zdobywaniem poziomów doświadczenia, wszystkie klasy postaci mogą zdobywać nowe umiejętności, które nie tylko podnoszą wartość atrybutów, lecz również zwiększają skuteczność wykonywanych przez nich akcji. Szpieg może zwiększyć skuteczność akcji opartych na podstępie, zaś czempion – na zapale. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby nasz zwiadowca rozwijał się pod kątem autorytetu. Taka postać nie tylko będzie z natury odporna na działania dygnitarzy, lecz również znacznie lepiej poradzi sobie z wrogimi szpiegami. Dodatkowo podążanie ścieżką autorytetu odblokuje zupełnie nowy zestaw zdolności; zamiast zatruwać zapasy żywności będziemy mogli łatwiej wzniecać niepokój we wrogiej prowincji, dzięki czemu może w niej zapanować rebelia.



Wszyscy wysłannicy mają możliwość korzystania ze swoich umiejętności na kilka sposobów. Mogą oni wykorzystać swe zdolności do wzmocnienia przyjaznej prowincji, do osłabienia prowincji przeciwnika, do ataku na wrogie miasto, ataku na armię i dowodzącego nią generała lub w celu przeciwdziałania wrogim agentom. Zależnie od wybranego przez nas celu będziemy mieli do dyspozycji zupełnie inne akcje o różnej szansie powodzenia. Poszczególne umiejętności zostaną opisane w odpowiednich działach.



Czempion

Czempion jest jedną z pierwszych dostępnych dla nas postaci, zazwyczaj odblokowywaną po opracowaniu pierwszej lub drugiej technologii militarnej. Głównym atrybutem tej postaci jest zapał.



Poniżej znajdują się możliwe do wykonania akcje wraz z rządzącą nimi cechą.

Przyjazna prowincja

1. zwiększa ład
2. zwiększa obronę osad przed akcjami wykorzystującymi zapał

Przyjazna armia

1. zwiększa zapał wodza armii
2. zwiększa doświadczenie wszystkich jednostek

Wroga prowincja

1. sieje zamęt wśród ludności
2. zmniejsza obronę osad przed akcjami wykorzystującymi zapał

Wroga armia

1. (autorytet) zmniejsza premie do morale i szarży całej armii
2. (podstęp) zmniejsza możliwość walki wręcz i walki dystansowej całej armii
3. (zapał) powoduje duże straty w wybranym oddziale

Wrogie miasto

1. (autorytet) zwiększa niepokój w mieście
2. (podstęp) powoduje niewielkie szkody w całej osadzie, redukuje liczbę niewolników
3. (zapał) powoduje duże straty w wybranym oddziale garnizonu

Wrogi generał (skrytobójstwo)

1. (autorytet) zabija wybrany cel
2. (podstęp) zabija wybrany cel
3. (zapał) zabija wybrany cel

Wrogi agent (manipulacja)

1. (autorytet) przeciąga wysłannika na naszą stronę
2. (podstęp) przeciąga wysłannika na naszą stronę
3. (zapał) przeciąga wysłannika na naszą stronę



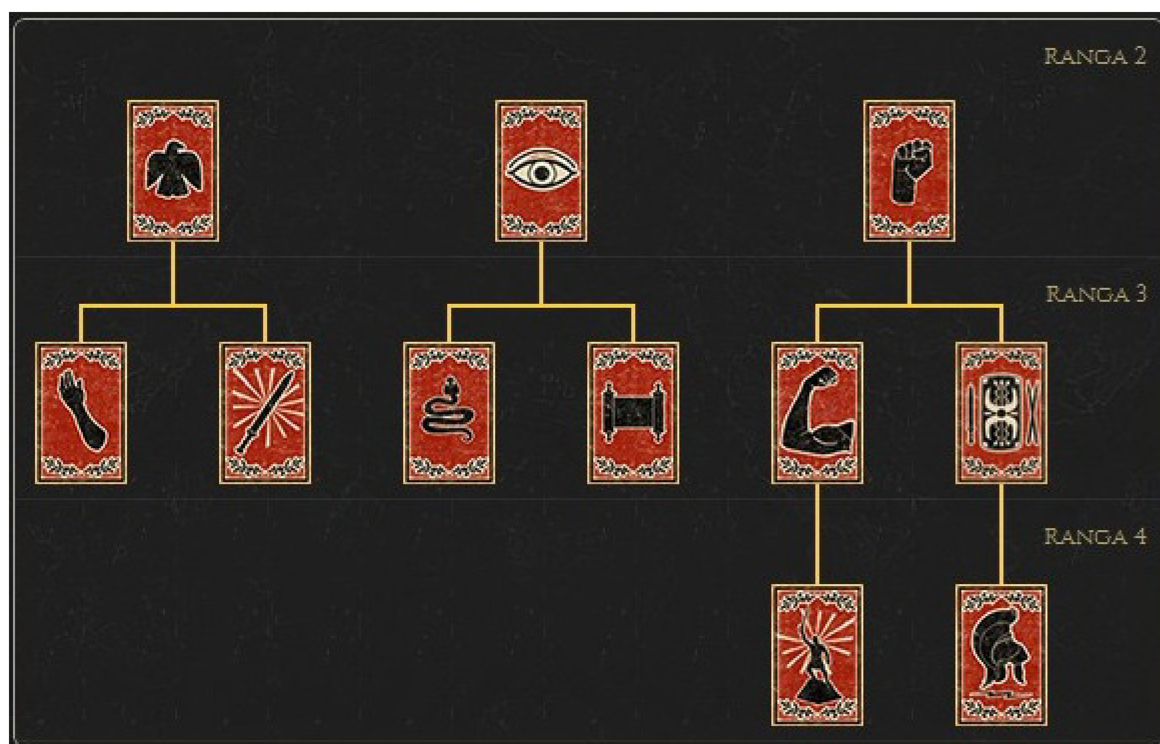
Podsumowanie

Jak widać czempioni opierający swoje umiejętności na zapale potrafią doskonale likwidować pojedyncze, silne oddziały w armii wroga, lecz w przypadku garnizonów nie jest to zbyt przydatna umiejętność. Równie skuteczni są czempioni korzystający z podstępu. Nie tylko potrafią oni uszkodzić budynki w osadzie, całkowicie niszcząc jej zdolność produkcyjną, lecz mogą również zmniejszać skuteczność bojową całej wrogiej armii – nieoceniona zdolność tuż przed nadchodzącym starciem. Jednakże ich największą zaletą jest możliwość trenowania sojuszniczych armii. Jeśli nasze oddziały nie biorą udziału w starciach, dołączony czempion zapewni im nieustanny przypływ punktów doświadczenia a tym samym zwiększy ich wartość bojową.



Czempion dołączony do armii będzie zwiększał jej wartość bojową.

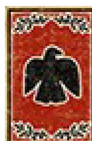
Czempion – drzewko umiejętności



W nawiasie podane zostały wartości dla kolejnych poziomów tej samej umiejętności.

Autorytet, ranga 2

Niedościgniony wzór



-10% do kosztów realizacji wszystkich akcji

(+1/+2/+3) do autorytetu

(+5%/+10%/+15%) do szansy na krytyczny sukces dla każdej akcji

Autorytet, ranga 3

Jedność



(+1/+2/+3) do autorytetu

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Manipulacja > Perswazja

(-10/-20/-30) do niepokoju niewolników

Męstwo



(+1/+2/+3) do autorytetu

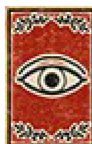
(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Zabójstwo > Pojedynek

(-5%/-10%/-15%) do premii do szarży dla wszystkich oddziałów. Akcja: pokaz siły.

(-6/-12/-18) do morale dla wszystkich oddziałów w armii docelowej. Akcja: pokaz siły.

Podstęp, ranga 2

Partyzant

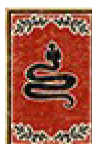


(+1/+2/+3) do podstępu

(+5%/+10%/+15%) do szansy uniknięcia wrogich wysłanników

Podstęp, ranga 3

Podstęp

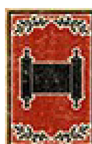


(+1/+2/+3) do podstępu

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Manipulacja > Kuszenie

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Zabójstwo > Strzelectwo

Fortel



(+1/+2/+3) do podstępu

(-10%/-20%/-30%) do ataku w zwarciu dla wszystkich oddziałów. Akcja: nękanie.

(-10%/-20%/-30%) do obrony w zwarciu dla wszystkich oddziałów. Akcja: nękanie.

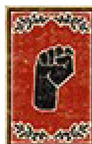
(-10%/-20%/-30%) strzałów na minutę dla wszystkich oddziałów. Akcja: nękanie.

(+6%/+12%/+18%) punktów uszkodzeń dla wszystkich budynków. Akcja: najazd.

(-4%/-8%/-12%) do liczebności niewolników. Akcja: najazd.

Zapał, ranga 2

Czempion

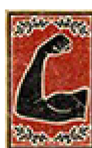


(+1/+2/+3) do zapału

(+6%/+12%/+18%) do zasięgu ruchu na mapie kampanii

Zapał, ranga 3

Siła

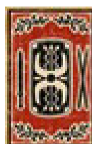


(+1/+2/+3) do zapału

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Manipulacja > Szantaż

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Zabójstwo > Zaszlachtowanie

Wojaczka



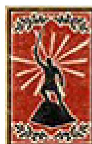
(+1/+2/+3) do zapału

(+15%/+30%/+45%) do liczby zabitych we wskazanym oddziale. Akcja: atak na patrol.

(+15%/+30%/+45%) do liczby zabitych we wskazanym oddziale. Akcja: atak na straż miejską.

Zapał, ranga 4

Śmiałość

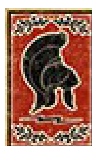


(+1/+2/+3) do zapału

(+2/+4/+6) do ładu publicznego. Akcja: ferwor wojskowy.

(+10%/+20%/+30%) do bogactwa uzyskanego podczas przygód. Akcja: przygoda.

Bojowość



(+1/+2/+3) do zapału

(+30/+60/+90) punktów doświadczenia oddziałów w każdej turze Akcja: trening wojskowy.

(-2/-4/-6) do ładu publicznego. Akcja: interwencja wojska.

Wybór umiejętności

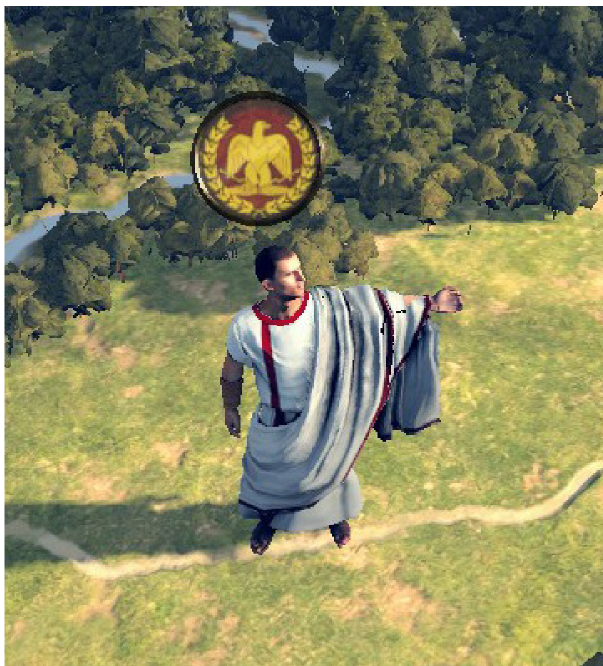
Wybór poszczególnych zdolności czempiona powinien być ściśle powiązany z zaplanowaną dla niego rolą. Jeśli potrzebujemy postaci, która osłabi zdolność do walki jednego silnego oddziału przeciwnika (np. straży przybocznej generała, czy też elitarnej greckiej straży królewskiej) powinniśmy wybrać umiejętność *czempion* a następnie rozwijać *wojaczkę*. Tak przyszykowanego bohatera możemy rozwijać dalej w kierunku wsparcia armii: wybierzemy tutaj *bojowość*, aby zwiększyć ilość punktów doświadczenia, które jest on w stanie przekazać naszym oddziałom. Gdy jednak planujemy pozostawić czempiona w prowincji, aby zwiększał ład i porządek (swojego rodzaju mobilna świątynia) to koniecznie wybierzmy kilka poziomów *śmiałości*.

Ciekawym rozwiązaniem jest posiadanie jednego ofensywnego czempiona korzystającego z podstępu. Po wybraniu *partyzanta* a następnie fortelu możemy zarówno nękać wrogie armie, zmniejszając ich wartość bojową jak i dokonywać najazdów na mieściny wroga, **uszkadzając wszystkie znajdujące się wewnątrz budynki!**

Odradzam korzystanie z czempionów opartych na autorytecie. Zdolności dostępne w tym drzewku nie są specjalnie potężne (poza *niedoścignionym wzorem* zwiększającym skuteczność wszystkich akcji) i zazwyczaj *partyzant* lub *wojaczka* okażą się znacznie skuteczniejszym rozwiązaniem.

Dygnitarz

Dygnitarze są postaciami, które zazwyczaj zajmują się rozwojem naszych prowincji, zwiększaniem ich przychodu oraz poprawianiem ładu. Poza granicami państwa podburzają oni tłumy i szerzą naszą kulturę, przygotowując drogę dla nadchodzącej armii. Głównym atrybutem dygnitarzy jest autorytet.



Poniżej znajdują się możliwe do wykonania akcje wraz z rządzącą nimi cechą.

Przyjazna prowincja

1. zwiększa dochody z podatków
2. zwiększa obronę osad przed akcjami wykorzystującymi autorytet

Przyjazna armia

1. zwiększa autorytet wodza armii
2. zmniejsza koszty utrzymania armii

Wroga prowincja

1. zmniejsza dochody z podatków
2. zmniejsza obronę osad przed akcjami wykorzystującymi autorytet

Wroga armia

1. (autorytet) zmniejsza autorytet wodza
2. (podstęp) zmniejsza podstęp wodza
3. (zapał) zmniejsza zapał wodza

Wrogie miasto

1. (autorytet) zwiększa kary do ładu publicznego za obce kultury
2. (podstęp) utrudnia handel w wybranej osadzie
3. (zapał) poszerza wpływ naszej kultury w wybranej prowincji

Wrogi generał (skrytobójstwo)

1. (autorytet) zabija wybrany cel
2. (podstęp) zabija wybrany cel
3. (zapał) zabija wybrany cel

Wrogi agent (manipulacja)

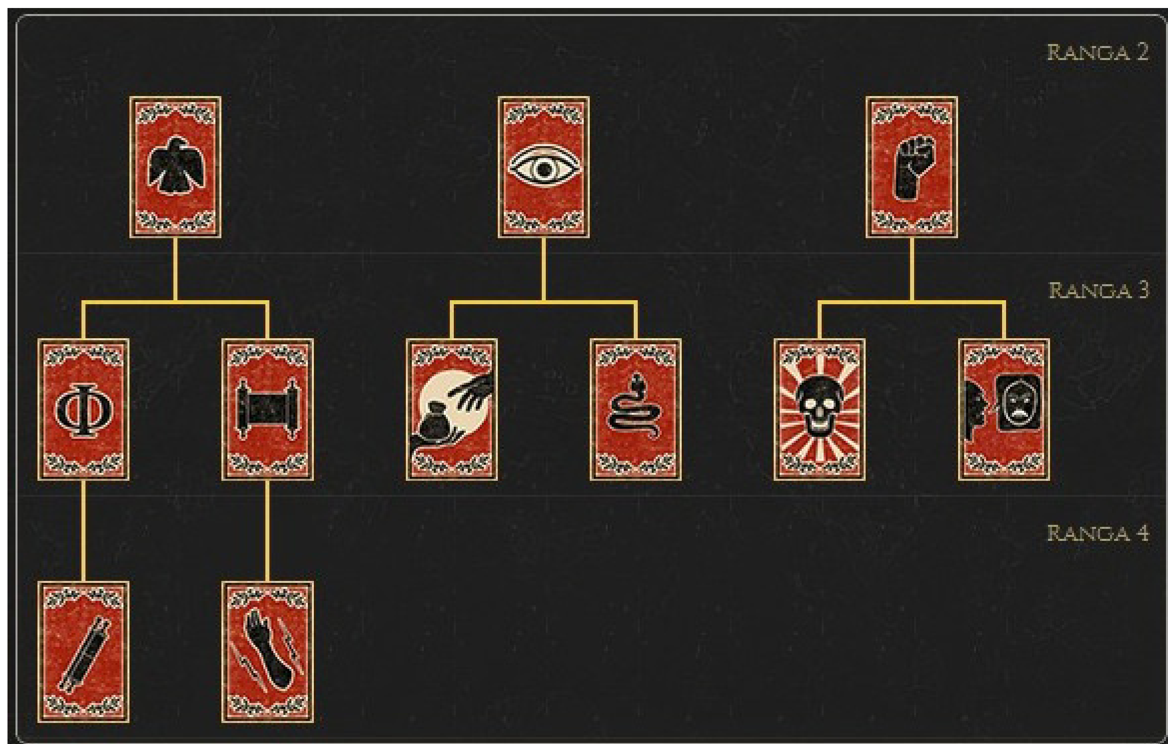
1. (autorytet) przeciąga wysłannika na naszą stronę
2. (podstęp) przeciąga wysłannika na naszą stronę
3. (zapał) przeciąga wysłannika na naszą stronę



Podsumowanie

Dygnitarze doskonale sprawdzają się zarówno na zapleczu naszego imperium, gdzie zwiększają przychody naszych prowincji, jak i na pierwszej linii ognia, podjudzając wrogą ludność i osłabiając dowódców nieprzyjaciela. Najbardziej przydatni są wysłannicy rozwijający swój autorytet: umiejętności z nim związane zwiększają przychody z podatków oraz pomagają w szerzeniu kultury. Dygnitarze o wysokim zapale szerzą kulturę znacznie skuteczniej niż ci, którzy kierują się autorytetem, lecz ich zdolności managerskie są niewielkie.

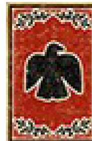
Dygnitarz – drzewko umiejętności



W nawiasie podane zostały wartości dla kolejnych poziomów tej samej umiejętności.

Autorytet, ranga 2

Dygnitarz



(+1/+2/+3) do autorytetu

(+5%/+10%/+15%) do szansy na krytyczny sukces dla każdej akcji

Autorytet, ranga 3

Filozofia

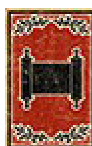


(+1/+2/+3) do autorytetu

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Manipulacja > Perswazja

(+3/+6/+9) poszerzenia kultury. Akcja: kultura.

Polityka



(+1/+2/+3) do autorytetu

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Zabójstwo > Najmij zabójców

(+5%/+10%/+15%) do wysokości podatków. Akcja: administracja cywilna.

Autorytet, ranga 4

Filozofia wojenna

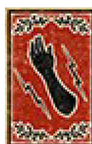


(+1/+2/+3) do autorytetu

(-6%/-12%/-18%) do kosztów utrzymania. Akcja: administracja wojskowa.

(-2/-4/-6) do autorytetu wodza armii docelowej. Akcja: podkopywanie autorytetu.

Demagogia



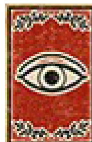
(+1/+2/+3) do autorytetu

(-5%/-10%/-15%) do wysokości podatków. Akcja: korupcja.

(+30%/+60%/+90%) do negatywnego wpływu na ład publiczny z powodu obecności obcych kultur. Akcja: szerzenie napięć kulturowych.

Podstęp, ranga 2

Spiskowiec

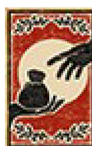


(+1/+2/+3) do podstępu

(+5%/+10%/+15%) do szansy uniknięcia wrogich wysłanników

Podstęp, ranga 3

Intryga



(+1/+2/+3) do podstępu

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Manipulacja > Kuszenie

(-10%/-20%/-30%) do przychodów generowanych przez budynki handlowe. Akcja: opłacenie kupców.

Zdrada



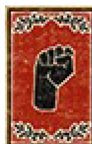
(+1/+2/+3) do podstępu

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Zabójstwo > Zdrada

(-2/-4/-6) do współczynnika podstępu wodza armii docelowej. Akcja: zmylenie dowództwa.

Zapał, ranga 2

Prowokator

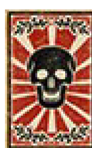


(+1/+2/+3) do zapału

(+6%/+12%/+18%) do zasięgu ruchu na mapie kampanii

Zapał, ranga 3

Zguba

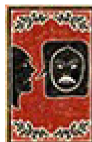


(+1/+2/+3) do zapału

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Manipulacja > Szantaż

(-2/-4/-6) do współczynnika zapału wodza armii docelowej. Akcja: groźba śmierci.

Propaganda



(+1/+2/+3) do zapału

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Zabójstwo > Prowokacja

(+6/+12/+18) do szerzenia kultury. Akcja: propaganda kulturowa.

Wybór umiejętności

Podobnie jak w przypadku czempiona wybór zdolności zależy od zaplanowanej przez nas dla danego bohatera roli. Prawie zawsze pierwszym krokiem będzie odblokowanie *dygnitarza*, aby otworzyć nam drogę do pozostałych umiejętności opartych na autorytecie. Uniwersalnym zestawem umiejętności, dla postaci służącej szerzeniu naszej kultury i przygotowaniu ziemi pod najazd jest *filozofia* oraz *demagogia*. Postać taka będzie często towarzyszyła armii, stąd możemy rozwinąć u niej również *filozofię wojenną*, aby zmniejszyć koszta utrzymania oddziałów.

Dla postaci pozostających w głębi imperium istnieje tylko jedna skuteczna ścieżka: *dygnitarz* a następnie *polityka*. Zwiększy ona przychody z podatków generowane w prowincji, co można doskonale wykorzystać w lokacjach centralnych, nastawionych na rolnictwo bądź handel.

Dwie pozostałe gałęzie rozwoju nie są zbyt skuteczne i powinniśmy je rozwijać dopiero po osiągnięciu wybranych umiejętności w drzewku autorytetu. *Prowokator* a następnie *propaganda* doskonale współgra z *filozofią*, błyskawicznie szerząc naszą kulturę w prowincji. Z drugiej strony, dla dygnitarzy, którzy wybrali *demagogię* możemy śmiało odblokować *spiskowca* i rozwijać *intrygę*, która skutecznie zablokuje wroga prowincję.

Szpieg

Szpieg jest ostatnim dostępnym dla nas w grze wysłannikiem. Postać ta skupia się głównie na wykrywaniu i eliminowaniu wrogich agentów oraz osłabianiu całych armii nieprzyjaciela. Głównym atrybutem szpiega jest podstęp.



Poniżej znajdują się możliwe do wykonania akcje wraz z rządzącą nimi cechą.

Przyjazna prowincja

1. zwiększa szanse na wykrycie tajnych wysłanników oraz armii
2. zwiększa obronę osad przed akcjami wykorzystującymi podstęp

Przyjazna armia

1. zwiększa podstęp wodza armii
2. chroni armię przed działaniami wrogich wysłanników

Wroga prowincja

1. zwiększa szanse na wykrycie tajnych wysłanników oraz armii
2. zmniejsza obronę osad przed akcjami wykorzystującymi podstęp

Wroga armia

1. (autorytet) ujawnia nieodkrytą jeszcze armię, osadę lub wysłannika
2. (podstęp) powoduje niewielkie straty we wszystkich oddziałach armii
3. (zapał) zmniejsza premie za ekwipunek

Wrogie miasto

1. (autorytet) zwiększa niezadowolenie
2. (podstęp) powoduje niewielkie straty we wszystkich oddziałach garnizonu
3. (zapał) powoduje poważne uszkodzenia jednego budynku

Wrogi generał (skrytobójstwo)

1. (autorytet) zabija wybrany cel
2. (podstęp) zabija wybrany cel
3. (zapał) zabija wybrany cel

Wrogi agent (manipulacja)

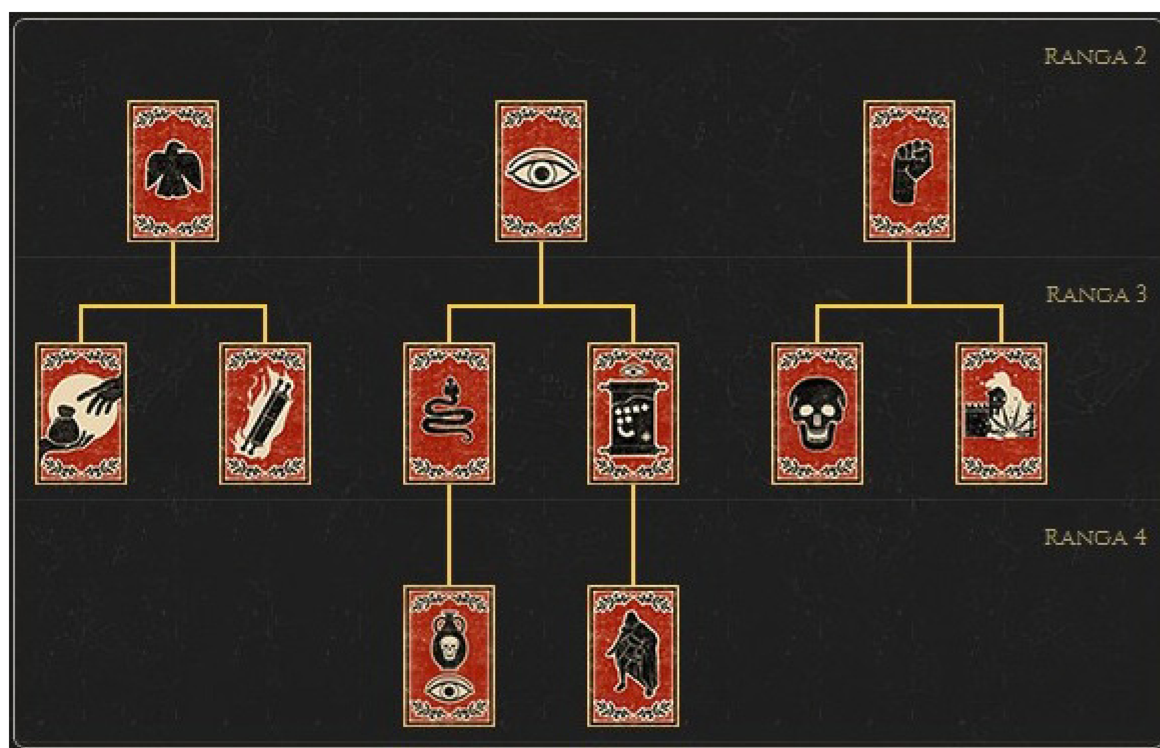
1. (autorytet) przeciąga wysłannika na naszą stronę
2. (podstęp) przeciąga wysłannika na naszą stronę
3. (zapał) przeciąga wysłannika na naszą stronę



Podsumowanie

Szpiedzy są najbardziej wartościowymi agentami na naszych usługach. Zdolność zatruwania wrogich armii potrafi błyskawicznie zredukować jej liczebność, dzięki czemu nadchodzące walki będą znacznie łatwiejsze. Szpiedzy polegający na zapale doskonale nadają się do uszkadzania wrogich prowincji; zniszczenie farmy we frakcji posiadającej tylko jeden region skutecznie zagłodzi wrogie oddziały i spowoduje, ze zdezerterują. Najmniej przydatni są szpiedzy oparci na autorytecie, gdyż dublują swoje akcje z tymi, które może wykonywać dygnitarz. Mimo to potrafią oni błyskawicznie odkryć całą mapę, stąd jeśli nie zależy nam na akcjach dywersyjnych, tego typu zwiadowca może być doskonałym rozwiązaniem.

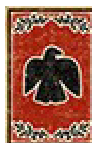
Szpieg – drzewko umiejętności



W nawiasie podane zostały wartości dla kolejnych poziomów tej samej umiejętności.

Autorytet, ranga 2

Wysłannik

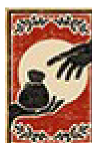


(+1/+2/+3) do autorytetu

(+5%/+10%/+15%) do szansy na krytyczny sukces dla każdej akcji

Autorytet, ranga 3

Kolaboracja

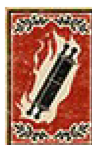


(+1/+2/+3) do autorytetu

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Manipulacja > Perswazja

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Zabójstwo > Nakłonienie do zdrady

Zakłócenie



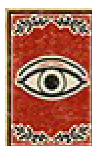
(+1/+2/+3) do autorytetu

(-20/-40/-60) do ładu publicznego. Akcja: wznieć niepokoje.

(1/2/3) przechwycone informacje. Akcja: przechwycenie rozkazów.

Podstęp, ranga 2

Szpieg

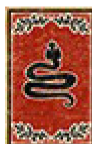


(+1/+2/+3) do podstępu

(+5%/+10%/+15%) do szansy uniknięcia wrogich wysłanników

Podstęp, ranga 3

Skradanie

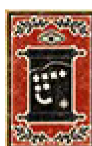


(+1/+2/+3) do podstępu

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Manipulacja > Kuszenie

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Zabójstwo > Trucizna

Rekonesans



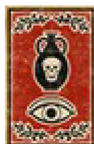
(+1/+2/+3) do podstępu

(+10%/+20%/+30%) do szans wykrycia ukrytych wysłanników i armii. Akcja: kontrwywiad.

(-6%/-12%/-18%) do szansy powodzenia akcji wrogich wysłanników. Akcja: wywiad wojskowy.

Podstęp, ranga 4

Zbiorowe zatrucie

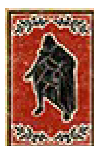


(+1/+2/+3) do podstępu

(+6%/+12%/+18%) do strat wszystkich oddziałów w armii. Akcja: zatrucie prowiantu.

(+6%/+12%/+18%) do strat wszystkich oddziałów garnizonu. Akcja: zatrucie studni.

Infiltracja



(+1/+2/+3) do podstępu

(+10%/+20%/+30%) do szans wykrycia ukrytych wysłanników i armii. Akcja: wywiad.

(-6%/-12%/-18%) do szansy wykrycia przez przeciwnika. Akcja: infiltracja.

Zapał, ranga 2

Antagonista

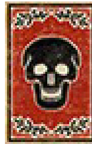


(+1/+2/+3) do zapału

(+6%/+12%/+18%) do zasięgu ruchu na mapie kampanii

Zapał, ranga 3

Morderstwo

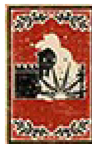


(+1/+2/+3) do zapału

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Manipulacja > Szantaż

(+10%/+20%/+30%) do szans akcji Zabójstwo > Ukryte ostrze

Sabotaż



(+1/+2/+3) do zapału

(+25%/+50%/+75%) punktów uszkodzeń dla wybranej budowli. Akcja: podpalenie.

(-1/-2/-3) do poziomu ekwipunku wszystkich oddziałów. Akcja: zniszczenie taboru.

Wybór umiejętności

Szpieg ma najszersze pole do popisu ze wszystkich naszych agentów. Klasyczny zabójca, oparty na podstępnie skorzysta ze zdolności *szpieg* a następnie *skradania* i *zbiorowego zatrucia*. Dzięki temu będziemy w stanie zatruć każdy garnizon lub armię wroga przed przystąpieniem do walki, co znacznie przechyli szalę zwycięstwa na naszą stronę. Przy odrobinie wprawy (i kilku turach czasu przed rozpoczęciem natarcia) możemy nawet zmniejszyć o połowę liczebność całej wrogiej armii.

Zdolności *rekonesans* i *infiltracja* będą wykorzystywane niezmiernie rzadko. Warto posiadać je w zapasie u najlepiej wyszkolonych zabójców; w przypadku, gdy agenci przeciwnika rozpoczną masowe ataki na nasze terytoria, wysłannik ten będzie mógł utworzyć siatkę szpiegowską w prowincji i szybko wykryć nieprzyjaciela. Zdolności te będą raczej przydatne podczas starcia z żywym graczem niż sztuczną inteligencją.

Wybór *antagonisty* a następnie *sabotażu* pozwoli nam na całkowite zablokowanie jednej budowli w prowincji przeciwnika. Nieustanne ataki na np. port lub koszary nie pozwolą przeciwnikowi na rekrutację elitarnych oddziałów, skutecznie wyłączając go z walki. Niestety agenci posiadający te zdolności są bardzo podatni na ataki wrogich zabójców.

Drzewko autorytetu posiada najmniej przydatne zdolności. Zakłócenie może być przydatne w początkowej fazie gry, do błyskawicznego odkrycia mapy za pomocą przechwyconych informacji oraz do wzniecania niepokojów w pojedynczych osadach. Niestety w tym przypadku dygnitarz jest znacznie skuteczniejszy, gdyż może on przy okazji przygotować teren pod inwazję szerząc w lokacji naszą kulturę.

W ó d z

Ostatnim, lecz najważniejszym dostępnym dla nas bohaterem jest wódz. Określany często mianem dowódcy, generała bądź admirała jest on niezbędny podczas tworzenia nowej armii lub floty. Podczas rozgrywki strategicznej jego głównym zadaniem jest udział w przemieszczaniu naszych wojsk; jego znaczenie znacznie rośnie podczas starć, gdzie powstrzymuje on szerzenie się paniki oraz korzysta ze swoich zdolności w celu przechylenia szali zwycięstwa na naszą stronę.



W przeciwieństwie do trzech poprzednich bohaterów, wódz nie ma jednego preferowanego atrybutu. Może on rozwijać się w dowolnym kierunku, za każdym razem zdobywając unikatowe dla danego drzewka rozwoju zdolności. Umiejętności, jakie może zdobyć wódz należą do jednej z trzech kategorii:

- Przywódca (autorytet) – zwiększa skuteczność oddziałów na polu walki: ich morale, zdolności bojowe oraz poziom doświadczenia
- Strateg (podstęp) – nadzoruje wojska na mapie strategicznej: pomaga im się szybciej przemieszczać, zmniejsza koszta werbunku i utrzymania oddziałów, przyspiesza uzupełnianie strat
- Wojownik (zapał) – skupia się na zdolnościach bojowych poszczególnych oddziałów: ich ataku, obronie, zadawanych obrażeniach, szybkostrzelności

Kolejne umiejętności, podobnie jak w przypadku pozostałych bohaterów, zwiększają atrybuty wodza, a tym samym wpływają na jego zdolności drugorzędne. Poniżej znajduje się skrócona tabela, wraz z możliwymi do odblokowania bonusami:

Atrybut	4 punkty	7 punktów	10 punktów (maksimum)
Autorytet	5% do wielkości obszaru wpływu *Inspiracja*	20% do wielkości obszaru wpływu *Inspiracja* *Zbieranie*	35% do wielkości obszaru wpływu *Inspiracja* *Zbieranie* *Inspirująca zbiórka*
Podstęp	-5% do czasu odnowienia zdolności specjalnych *Drugi oddech*	-20% do czasu odnowienia zdolności specjalnych *Drugi oddech* *Wojenny rytm*	-35% do czasu odnowienia zdolności specjalnych *Drugi oddech* *Wojenny rytm* *Gotowość*
Zapał	5% do obrażeń zadawanych przez oddział wodza *Okrzyk wojenny*	20% do obrażeń zadawanych przez oddział wodza *Okrzyk wojenny* *Strach (grupa)*	35% do obrażeń zadawanych przez oddział wodza *Okrzyk wojenny* *Strach (grupa)* *Strach*

Inspiracja

Tymczasowo zwiększa sprawność bojową jednego oddziału

Zbieranie

Zwiększa morale oddziałów na obszarze wpływu wodza.

Inspirująca zbiórka

Tymczasowo zwiększa sprawność bojową i morale naszych oddziałów.

Drugi oddech

Zmniejsza zmęczenie wybranej jednostki oraz sąsiadujących z nią oddziałów.

Wojenny rytm

Zwiększa sprawność bojową i morale jednego oddziału.

Gotowość

Zwiększa umiejętność walki w zwarciu oraz skuteczność przeciwko szarży kawalerii jednego oddziału.

Okrzyk wojenny

Obniża morale wrogiego oddziału.

Strach (grupa)

Uniemożliwia jednemu oddziałowi wroga korzystania ze zdolności specjalnych.

Strach

Uniemożliwia jednostkom wroga znajdującym się w obszarze wpływu wodza korzystania ze zdolności specjalnych.

Szczegółowe informacje o wodzu

Aby otrzymać wszystkie informacje na temat naszego generała wystarczy najechać na armię kursorem myszy, wybrać opcję ***szczegóły*** (klawisz ***2***) a tam drugą zakładkę: ***informacje o wodzu***.



Dostępne dla nas będą:

- Poziom doświadczenia generała: każdy poziom pozwoli nam zdobyć nową umiejętność; zdobywamy je biorąc udział w bitwach i wygrywając starcia
- Cechy: znajdziemy tutaj zarówno informacje o cechach charakteru naszego bohatera jak i o piastowanym przez niego stanowisku
- Pomocnicy i przedmioty: w trakcie gry zdobędziemy niezliczoną ilość przedmiotów oraz pomocników, którzy będą służyć generałowi pomocą. W tym oknie znajdziemy również informację o żonie naszego generała, jeśli takową posiada (opcja ta ma związek z polityką wewnętrzną państwa)
- Umiejętności: czyli zdolności zdobyte wraz z poziomem doświadczenia
- Wiek: generałowie niestety umierają ze starości
- Ambicja i Gravitas: ukazują wpływ naszego bohatera na politykę państwa



W trakcie gry zgromadzimy dziesiątki przedmiotów i pomocników.

Oprócz tego, po lewej stronie ekranu znajdziemy niewielki portret naszego wodza, wraz z dodatkowymi informacjami:

- Jego atrybutami: autorytetem, podstępem i zapałem
- Rangą (gwiazdki)
- Punktami ruchu armii (zielony pasek)
- Efektami wpływającymi na danego bohatera i jego armię: detale otrzymamy po najechaniu na ikony kursorem myszy



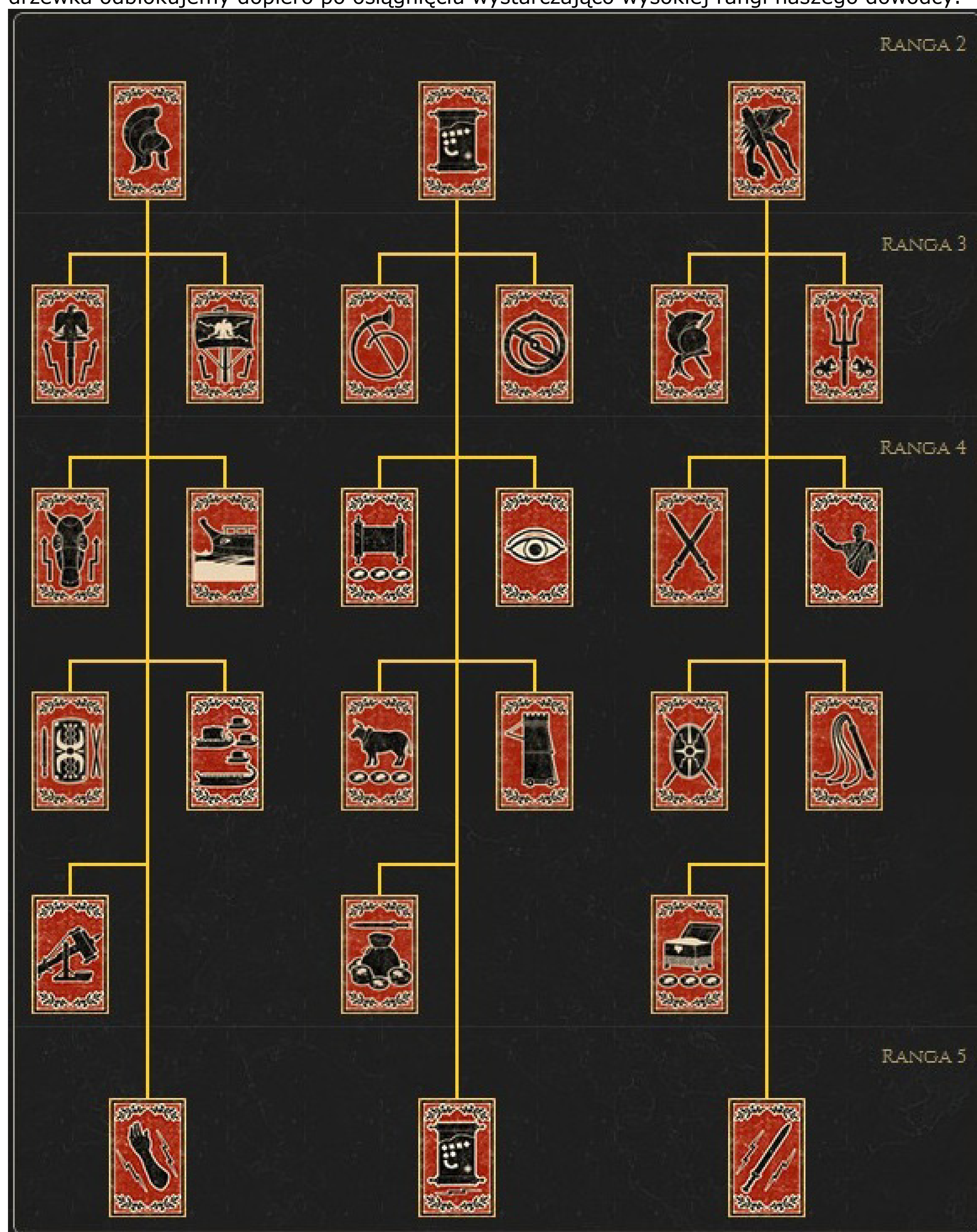
Wybór odpowiedniego dowódcy będzie miał duże znaczenie dla naszej armii. Generał, którego główną cechą jest autorytet, doskonale spisuje się podczas rekrutacji wojsk oraz utrzymywania zdobytych terenów. Gdy zdobędziemy nim kilka poziomów doświadczenia, polecam wyspecjalizować go w kierunku jednego typu oddziałów a następnie wykorzystywać go za każdym razem, gdy tworzymy nowy legion – gwarantowane przez niego bonusy zapewnią nam stały napływ wyszkolonych oddziałów. Postać ta doskonale spisuje się jako mąż stanu przesiadujący w stolicy i pojawiający się na planszy gry tylko w celu rekrutacji nowych oddziałów.

Jego zupełnym przeciwieństwem jest dowódca korzystający z podstępu. Postać ta doskonale nadaje się do nieustannych rajdów na obszary kontrolowane przez wroga – dzięki nieustannemu napływowi najemników oraz niższym kosztom ich werbunku oraz utrzymania, strateg będzie mógł przebywać latami na terytorium nieprzyjaciela. Jeśli zamierzamy prowadzić wojny z daleka od domu – proponuję skorzystać właśnie z tego drzewka rozwoju.

Tam, gdzie postaci korzystające z autorytetu działają w głębi naszego państwa, zaś oparte na podstępie preferują znaleźć się za liniami wroga, tak zapał powoduje, że nasz dowódca będzie doskonale spisywał się w samym centrum pola walki. Generał ten zwiększy skuteczność ataku wszystkich podlegających mu oddziałów, dzięki czemu nawet jednostki barbarzyńców będą w stanie pokonać rzymskich legionistów. Bonusy do obrażeń wpływają również na skuteczność strzelców, stąd opcja ta jest świetnym wyborem dla generałów ze Wschodu.

Wódz - drzewko umiejętności

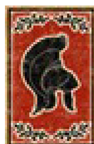
Drzewko umiejętności wodza jest znacznie bardziej rozbudowane niż w przypadku naszych wysłanników, gdyż generał może specjalizować się w aż trzech dziedzinach. Kolejne poziomy drzewka odblokujemy dopiero po osiągnięciu wystarczająco wysokiej rangi naszego dowódcy.



Poniżej znajduje się lista wszystkich umiejętności dostępnych dla naszego wodza podzielonych pomiędzy poszczególne atrybuty. W nawiasie podane są wartości dla kolejnych poziomów tej samej umiejętności.

Autorytet, ranga 2

Przywódca

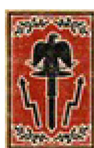


(+1/+2/+3) do autorytetu

(0/+2%/+4%) do morale wszystkich oddziałów

Autorytet, ranga 3

Wódz (wojska lądowe)



(+2/+3/+4) do autorytetu

(-4%/-8%/-12%) do kosztów werbunku oddziałów

(0/+4%/+8%) do morale wszystkich oddziałów

Dowódca floty (flota)



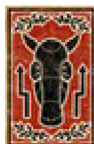
(+2/+3/+4) do autorytetu

(-4%/-8%/-12%) do kosztów werbunku oddziałów

(0/+4%/+8%) do morale wszystkich oddziałów

Autorytet, ranga 4

Dowodzenie kawalerią (wojska lądowe)



(+1/+2/+3) do autorytetu

(+2/+3/+4) do rang doświadczenia werbowanych oddziałów kawalerii

(0/+6%/+12%) strzałów na minutę dla wszystkich oddziałów kawalerii

(0/+12%/+24%) premii do szarży dla wszystkich oddziałów kawalerii

Dowodzenie piechotą (wojska lądowe)



(+1/+2/+3) do autorytetu

(+2/+3/+4) do rang doświadczenia werbowanych oddziałów piechoty

(0/+6%/+12%) do umiejętności ataku w zwarciu dla wszystkich oddziałów piechoty

(0/+3%/+6%) do zasięgu ostrzału dla wszystkich oddziałów piechoty

Dowodzenie artylerią (wojska lądowe i flota)

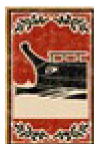


(+1/+2/+3) do autorytetu

(+2/+3/+4) do stopnia doświadczenia dla machin wojennych oraz okrętów artyleryjskich

(0/+6%/+12%) strzałów na minutę dla machin wojennych oraz okrętów artyleryjskich

Atak na morzu (flota)



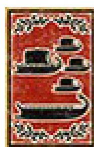
(+1/+2/+3) do autorytetu

(+2/+3/+4) do stopnia doświadczenia dla okrętów szturmowych

(0/+6%/+12%) do umiejętności ataku w zwarciu wszystkich okrętów szturmowych

(0/+6%/+12%) do umiejętności obrony w zwarciu wszystkich okrętów szturmowych

Wsparcie na morzu (flota)



(+1/+2/+3) do autorytetu

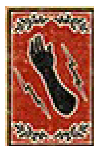
(+2/+3/+4) do stopnia doświadczenia dla okrętów wsparcia

(0/+3%/+6%) do zasięgu ataków dystansowych dla wszystkich okrętów wsparcia

(0/+6%/+12%) strzałów na minutę dla wszystkich okrętów wsparcia

Autorytet, ranga 5

Wielki przywódca



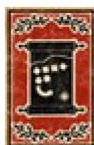
(+2/+3/+4) do autorytetu

(+1/+2/+3) do rang doświadczenia wszystkich werbowanych oddziałów

(+4%/+8%/+12%) do morale wszystkich oddziałów

Podstęp, ranga 2

Strateg

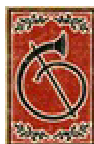


(+1/+2/+3) do podstępu

(0/+2%/+4%) do umiejętności obrony w zwarciu dla wszystkich oddziałów

Podstęp, ranga 3

Taktyk (wojska lądowe)



(+2/+3/+4) do podstępu

(8%/16%/24%) do zasięgu ruchu na mapie kampanii

(0/+4%/+8%) do umiejętności obrony w zwarciu dla wszystkich oddziałów

Nawigator (flota)



(+2/+3/+4) do podstępu

(8%/16%/24%) do zasięgu ruchu na mapie kampanii

(0/+4%/+8%) do umiejętności obrony w zwarciu dla wszystkich oddziałów

Podstęp, ranga 4

Administracja



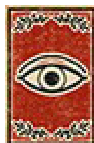
(+1/+2/+3) do podstępu

(-4%/-8%/-12%) do kosztów utrzymania oddziałów nie będących najemnikami

(0/-5%/-10%) do kosztów werbunku oddziałów nie będących najemnikami

(0/-6%/-12%) do kosztów wznoszenia budynków

Skryte działania



Umożliwia nocną walkę na lądzie i morzu

(+1/+2/+3) do podstępu

(0/+10%/+20%) do szansy na zorganizowanie udanej zasadzki

(0/+10%/+20%) do szansy na odkrycie zasadzki przeciwnika

Logistyka



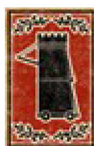
(+1/+2/+3) do podstępu

(+4%/+8%/+12%) do szybkości uzupełniania wszystkich oddziałów

(0/+25%/+50%) do ilości amunicji wszystkich oddziałów

(0/+8%/+16%) do współczynnika pancerza dla wszystkich oddziałów

Oblężenie



(+1/+2/+3) do podstępu

(-1/-2/-3) do czasu trwania oblężenia miast przeciwnika

(+1/+2/+3) do czasu trwania oblężenia

(0/+6%/+12%) do strat z wyczerpania podczas oblężenia

(0/-6%/-12%) do strat z wyczerpania, gdy bronisz się przed oblężeniem

Kontakty z najemnikami



(+1/+2/+3) do podstępu

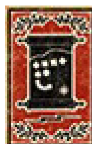
(-4%/-8%/-12%) do kosztów werbunku najemników

(0/-6%/-12%) do kosztów utrzymania oddziałów najemników

(0/+15%/+30%) do szansy na uzupełnienie puli najemników

Podstęp, ranga 5

Mistrz taktyki



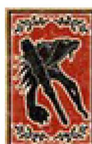
(+2/+3/+4) do podstępu

(-4%/-8%/-12%) do kosztów utrzymania oddziałów najemników

(-4%/-8%/-12%) do kosztów utrzymania oddziałów nie będących najemnikami

Zapał, ranga 2

Wojownik



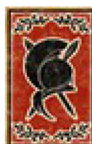
(+1/+2/+3) do zapału

(0/+2%/+4%) do umiejętności ataku w zwarciu dla wszystkich oddziałów

(0/+2%/+4%) strzałów na minutę dla wszystkich jednostek

Zapał, ranga 3

Żołnierz (wojska lądowe)



(+2/+3/+4) do zapału

(+10%/+20%/+30%) do premii do szarży dla wszystkich oddziałów

(0/+4%/+8%) do umiejętności ataku w zwarciu dla wszystkich oddziałów

(0/+4%/+8%) strzałów na minutę dla wszystkich jednostek

Marynarz (flota)



(+2/+3/+4) do zapału

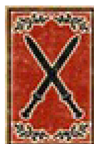
(+10%/+20%/+30%) do premii do taranowania dla wszystkich jednostek

(0/+4%/+8%) do umiejętności ataku w zwarciu dla wszystkich oddziałów

(0/+4%/+8%) strzałów na minutę dla wszystkich jednostek

Zapał, ranga 4

Atak



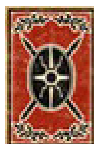
(+1/+2/+3) do zapału

(10%/20%/30%) do morale wszystkich oddziałów, które zaatakowały przeciwnika

(0/+6%/+12%) do umiejętności ataku w zwarciu dla wszystkich oddziałów

(0/+6%/+12%) strzałów na minutę dla wszystkich jednostek

Obrona



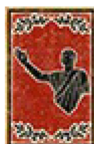
(+1/+2/+3) do zapału

(10%/20%/30%) do morale wszystkich oddziałów w broniącej się armii

(0/+6%/+12%) do umiejętności obrony w zwarciu dla wszystkich oddziałów

(0/+3%/+6%) do zasięgu ataku dystansowego dla wszystkich oddziałów

Cnota



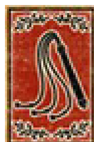
(+1/+2/+3) do zapału

(+2/+4/+6) do ładu publicznego wskutek działań postaci

(0/-20%/-40%) do oporu wobec okupanta

(0/+6%/+12%) do morale wszystkich oddziałów

Groza



(+1/+2/+3) do zapału

(-10%/-20%/-30%) do morale wszystkich oddziałów przeciwnika

(0/+6%/+12%) do obrażeń od broni dla wszystkich oddziałów walczących w zwarciu

(0/+6%/+12%) do obrażeń od broni dla wszystkich oddziałów miotających

Rabunek



(+1/+2/+3) do zapału

(+10%/+20%/+30%) do przychodów z grabieży

(0/+12%/+24%) do przychodów z plądrowania

(0/+15%/+30%) do liczby jeńców

Zapał, ranga 5

Nieustraszony wojownik



(+2/+3/+4) do zapału

(+4%/+8%/+12%) do obrażeń od broni dla wszystkich oddziałów walczących w zwarciu

(+4%/+8%/+12%) do obrażeń od broni dla wszystkich oddziałów miotających

Walka

Interfejs

W lewym dolnym rogu ekranu znajduje się panel informacyjny pokazujący dokładne statystyki wybranego oddziału. Pod nim możemy zauważyć pasek równowagi sił, przestawiający nasze szanse na zwycięstwo. Gdy stanie się on cały czerwony – nasze pozostałe przy życiu wojska rozpoczną masową ucieczkę z pola walki; gdy zaś będzie żółty, to przeciwnik będzie próbował ratować swoją skórę. Ikonka kamery (klawisz ***insert***) włącza tryb kinowy – świetna okazja do zrobienia kilku ciekawych zdjęć, lecz bezużyteczna w przypadku dowodzenia armią.



W prawym dolnym rogu ekranu możemy znaleźć poglądową mapę okolicy. Pod nią jest licznik czasu pozostałego do zakończenia starcia, oraz seria ikon służących zmianie tempa upływu czasu. Najważniejsza jest oczywiście pauza (klawisz ***P***). O ile nie gramy na legendarnym poziomie trudności, po zatrzymaniu upływu czasu będziemy mogli nadal wydawać rozkazy naszym oddziałom. Znajdujący się tutaj przycisk włącza mapę taktyczną (klawisz ***TAB***), umożliwiając nam łatwiejsze zorientowanie się w panującej na polu walki sytuacji.



W centralnej części ekranu znajduje się panel armii – poszczególne „kafelki" oznaczają kolejne oddziały. W przypadku, gdy dowodzimy też flotą lub maszynami wojennymi ustawionymi na murach, przełącznik pomiędzy nimi będzie znajdował się w prawym-górnym rogu tego okna. Pod kafelkami znajduje się szereg ikon służących dowodzeniu naszym wojskiem (od lewej do prawej):

- Zmień prędkość jednostki (klawisz ***R***) – jest to odpowiednik dwukliku ***PPM***. Oddział porusza się szybciej, lecz zaczyna się męczyć.
- Tryb walki w zwarciu (klawisz ***F***) – pozwala oddziałom miotającym na zaatakowanie wroga za pomocą mieczy. Drugi sposób włączenia tej opcji to ***ALT***+***PPM*** na oddziale nieprzyjaciela.
- Stać (klawisz ***Backspace***) – zatrzymuje oddział w miejscu
- Sterowanie grupą – po zaznaczeniu kilku oddziałów i zgrupowaniu ich (**Ctrl**+**G**) będą one poruszać się w ustalonej przez nas formacji. Uproszczona grupa (klawisz ***G*** lub ***CTRL***+***1-9***) nie będzie utrzymywała formacji, lecz nadal możemy ją wybrać przy pomocy jednego klawisza.
- Formacje – są to podstawowe ustawienia armii. Mogą być przydatne początkującym graczom, ale na dłuższą metę o wiele wygodniejsze w użyciu są nasze własne szyki.
- Odwrót – opcja przydatna w przypadku, gdy chcemy ocalić jednostkę przed zniszczeniem: np. uciec łucznikami z walki w zwarciu. Jeśli przeciwnik nie będzie miał możliwości dopaść uciekinierów (np. będzie związany walką z drugim oddziałem), nasze niedobitki będą mogły ponownie przystąpić do ataku.
- Podświetl wszystkie (klawisz ***SPACJA***) – jest to prawdopodobnie najważniejsza opcja dostępna na tym panelu. Dzięki niej zobaczymy wszystkie docelowe miejsca przemarszu naszych oddziałów, co znacznie upraszcza kontrolę nad polem walki.

W przypadku, gdy prowadzimy starcie na morzu znajdziemy tutaj jeszcze jeden przycisk, przełączający pomiędzy abordażem a taranowaniem.



Kierowanie wojskiem

Sterowanie

Sterowanie oddziałami w Total War: Rome II jest banalnie proste. ***LPM*** zaznacza oddział, ***PPM*** przemieszcza go. ***Dwuklik PPM*** rozkazuje oddziałowi poruszać się biegiem (w tym celu możemy również użyć klawisza ***R***).

Gdy chcemy zaznaczyć kilka oddziałów, możemy ***przeciągnąć kursor myszy trzymając LPM*** bądź też zaznaczać je pojedynczo ***z wciśniętym klawiszem CTRL***. W podobny sposób wybieramy poszczególne „kafelki" oddziałów z listy armii. Używając klawisza ***SHIFT i LPM*** możemy zaznaczyć jednostki „od" „do" w liście armii.



Przeciągnięcie PPM gdy zaznaczyliśmy oddział pozwoli nam uformować szyk o żądanej przez nas szerokości i głębokości.

Grupy zaznaczamy za pomocą klawisza ***CTRL*** oraz cyfr ***1-9***. W przypadku, gdy ustawiliśmy kilka oddziałów w formację i chcemy, aby została ona utrzymana podczas walki wystarczy przycisnąć kombinację klawiszy ***CTRL***+***G***.

Oprócz tego koniecznie zapamiętajmy o korzystaniu z pauzy pod klawiszem ***P*** oraz pełnego widoku pola walki pod ***SPACJĄ***.



Sterowanie zaawansowane

W przypadku niektórych oddziałów konieczne jest zastosowanie kilku „tricków", aby skorzystać z ich wszystkich możliwości.

Falanga

Oddziały korzystające z formacji falangi, a w szczególności pikinierzy mogą atakować wroga na dwa sposoby. Jeśli klikniemy PPM na wrogim oddziale, nasi wojacy podbiegną do niego nie korzystając z posiadanych pik. Opcja ta jest przydatna, gdy chcemy dobić harcowników lub uciekający oddział przeciwnika.

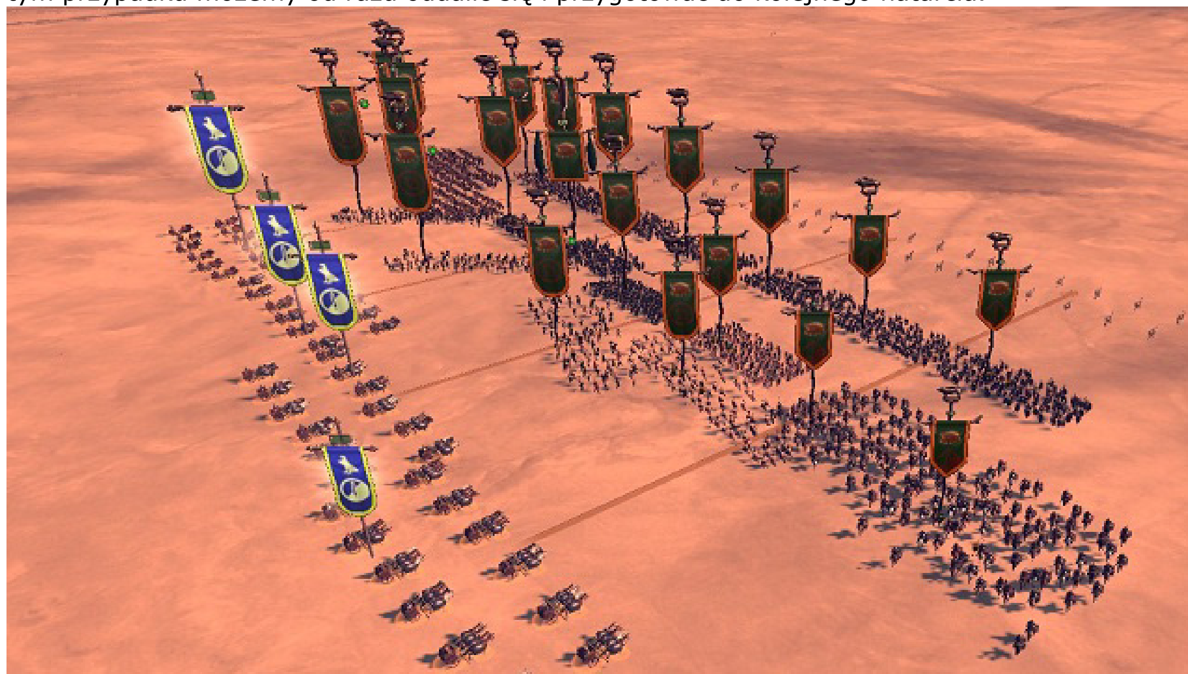
Gdy jednak chcemy przesunąć falangę i nadziać ciężką piechotę wroga na mur pik, powinniśmy kliknąć PPM bezpośrednio ZA oddziałem wroga, czyli wydać rozkaz przemarszu. Poruszająca się falanga będzie powoli torowała sobie drogę przez wrogi oddział. Pamiętajmy również o tym, aby w tym przypadku nie korzystać z opcji biegu, gdyż nasi pikinierzy schowają wtedy broń drzewcową i ruszą na wroga z mieczami.



Rydwany

Podobnie jak w przypadku falangi, rydwany również posiadają dwa sposoby ataku. Gdy klikniemy na wroga PPM (po wybraniu trybu walki wręcz), rydwany uderzą na wrogi oddział i rozpoczną wymianę ciosów. Metoda ta jest przydatna podczas walki z oddziałami miotającymi nieprzyjaciela.

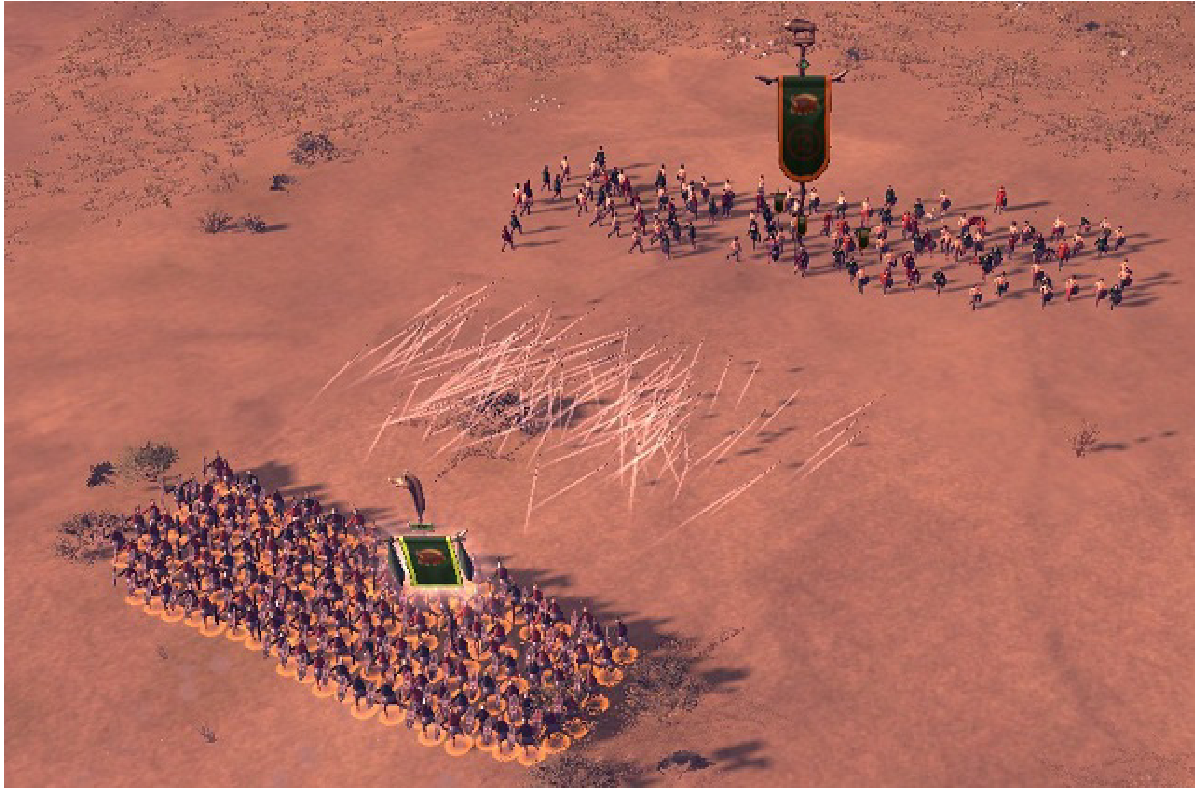
Drugą opcją jest atak za pomocą przymocowanych do rydwanu kos: tym razem wykonujemy dwuklik PPM bezpośrednio ZA oddziałem wroga – nasze rydwany przejadą przez jego szeregi. W tym przypadku możemy od razu oddalić się i przygotować do kolejnego natarcia.



Pamiętajmy o tym, że rydwany są odporne na ostrzał, lecz są bardzo wrażliwe na ciosy zadawane w walce wręcz, z tego też powodu wykorzystując powyższe możliwości powinniśmy wybrać szarżę bądź przejazd zależnie od obranego przez nas celu.

Piechota do walki wręcz wyposażona w oszczepy

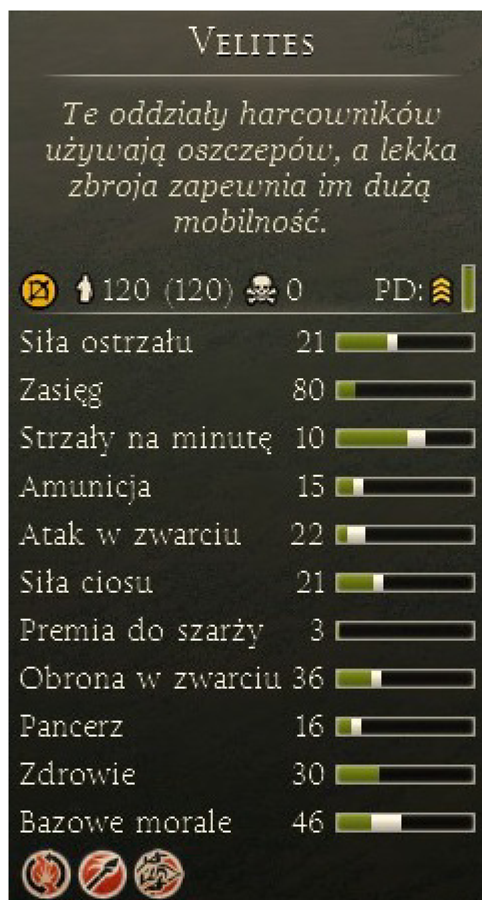
Niektóre oddziały piechoty do walki wręcz posiadają na swoim wyposażeniu oszczepy bądź pilum, które wykorzystują podczas szarży na wrogi oddział. Aby skorzystać z tej zdolności wystarczy rozkazać im zaatakować przeciwnika. W wielu przypadkach można użyć tej broni jako dodatkowego „strzału" we wroga – rozkazujemy szarżę, a następnie zatrzymujemy rozpędzonych wojaków.



Mechanika

Statystyki oddziałów

Każdy oddział jest opisany szeregiem statystyk, które możemy zobaczyć w panelu informacyjnym po lewej stronie ekranu.



Są to:

- Liczba żołnierzy w oddziale (wraz z ich maksymalną liczebnością) – im mniej ponieśliśmy strat tym skuteczniejsza będzie nasza jednostka
- Liczba zabitych wrogów
- Poziom doświadczenia – im jest wyższy tym potężniejsi są nasi wojacy
- Siła ostrzału – czyli zdolność pocisku do wyrządzenia szkód przeciwnikowi. Oszczep jest o wiele groźniejszy niż kamień.
- Zasięg – dystans na jaki nasz oddział może zaatakować przeciwnika. Oszczep ma krótszy zasięg niż strzała z łuku.
- Strzały na minutę – szybkostrzelność naszej jednostki
- Amunicja – po wyczerpaniu się amunicji, oddział może walczyć wręcz bądź wycofać się
- Atak w zwarciu – zdolność do trafienia celu

- Siła ciosu – ilość zadawanych obrażeń
- Premia do szarży – zwiększa szansę na trafienie i zadawane obrażenia podczas szarży; wartość ta jest najwyższa u kawalerii, rydwanów i słoni bojowych.
- Obrona w zwarciu – czyli szansa na uniknięcie ciosu w walce wręcz
- Pancerz – szansa na zniwelowanie zadanych obrażeń
- Zdrowie – punkty życia pojedynczego wojaka
- Bazowe morale – morale oddziału; im wyższe tym mniejsza szansa, że ucieknie on z pola walki
- Zdolności specjalne (w postaci ikon) – każdy oddział posiada szereg różnych zdolności bądź cech, które może wykorzystać w walce. Po najechaniu na nie kursorem myszy dostaniemy dokładniejsze informacje.

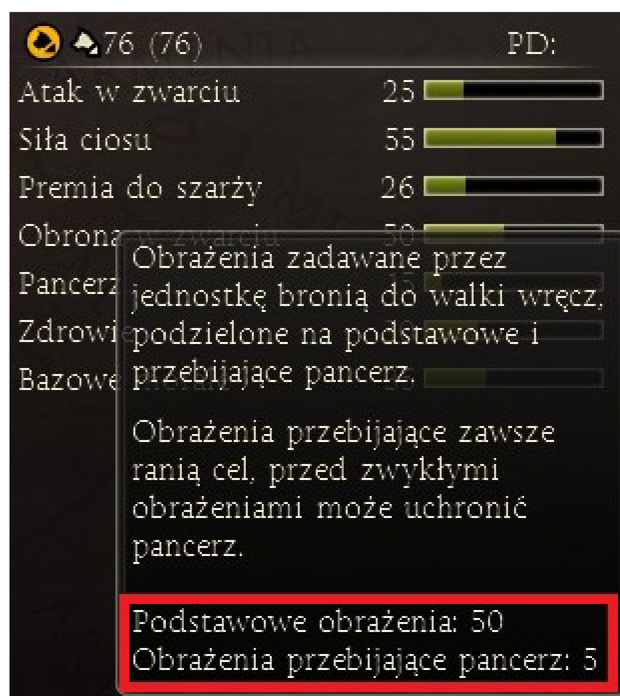
Po najechaniu kursorem myszy na *siłę ostrzału* bądź *siłę ciosu* dowiemy się dodatkowo, jak skuteczna jest nasza broń w przebijaniu wrogiego pancerza. Część zadanych obrażeń zostanie zniwelowana przez opancerzenie, niektóre zaś pominą je i zawsze zabiorą określoną liczbę punktów życia przeciwnikowi.

Mechanika walki

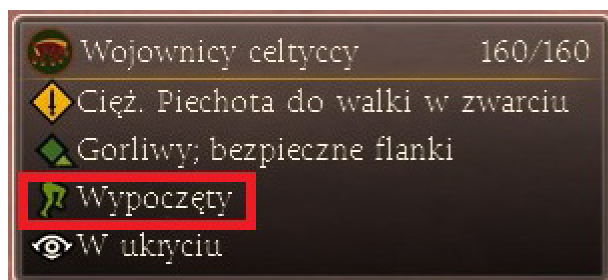
Podczas starcia dwóch lub więcej jednostek w tle pojawiają się setki obliczeń, które wpływają na wynik danej walki. Im wyższy jest współczynnik *atak w zwarciu* naszych jednostek oraz im niższa jest *obrona w zwarciu* przeciwnika, tym większa jest szansa, że wyprowadzony atak dosięgnie wroga. W przypadku ataków strzeleckich na celność oddziałów największy wpływ ma dystans do przeciwnika oraz aktualne warunki pogodowe. Oprócz tego na szansę na trafienie wroga wpływa doświadczenie naszych oddziałów oraz bonusy z umiejętności wodza.

76 (76)	PD:
Atak w zwarciu	25
Siła ciosu	55
Premia do szarży	26
Obrona w zwarciu	50
Pancerz	15
Zdrowie	30
Bazowe morale	35

Gdy już nasz cios dosięgnie celu konieczne jest sprawdzenie czy, i ile, zadał obrażeń. W tym celu porównuje się *siłę ciosu* (bądź *siłę ostrzału*) z pancerzem przeciwnika. Jako, że większość oddziałów w Total War: Rome II zadaje jednocześnie dwa typy obrażeń: zwykłe oraz ignorujące pancerz, ciosy prawie zawsze odbiorą celowi niewielką ilość punktów życia. Gdy punkty życia wojaka spadną do zera – zginie on, a liczebność oddziału zmniejszy się o jeden.

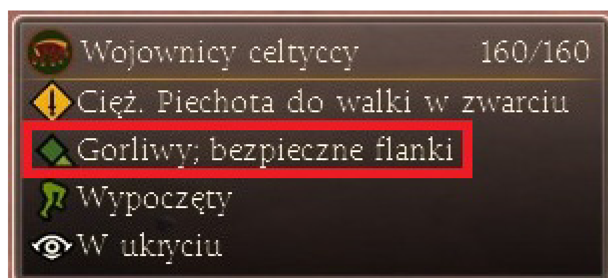


Na skuteczność oddziałów w walce wpływa również zmęczenie. Wyczerpanie spowodowane złymi warunkami pogodowymi, nieustanny bieg czy przeciągająca się walka w zwarciu męczy naszych żołnierzy. Im lżej opancerzony jest dany oddział, tym szybciej może się on poruszać po polu walki i tym dłużej będzie mógł przemieszczać się sprintem. Harcownicy będą w stanie biegać jeszcze przez kilka minut po tym, gdy ciężkozbrojni legioniści dawno stracili dech w płucach.

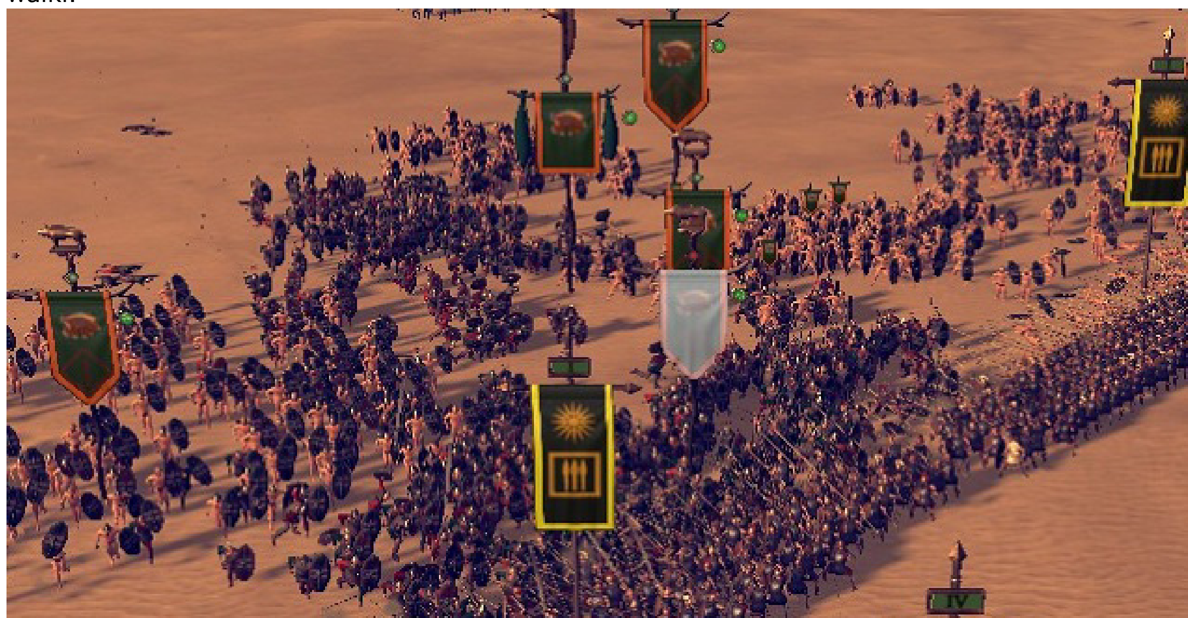


Kolejnym istotnym bonusem, jaki może uzyskać każdy oddział jest premia do szarży. Bonus ten jest zazwyczaj najwyższy u jednostek, które wykorzystują impet uderzenia do przełamania linii wroga: kawalerii, rydwanów czy słoni bojowych, lecz i ciężka piechota potrafi go niejednokrotnie wykorzystać. Premia do szarży zwiększa *atak w zwarciu* oraz *siłę ciosu* w pierwszych sekundach walki, po uderzeniu na nieprzyjacielski oddział.

Ostatnią i prawdopodobnie najważniejszą cechą każdego oddziału jest morale. Na nic nam będą najlepiej opancerzeni rębacze, gdy zaraz po poniesieniu pierwszych strat pierzchną w las. Zazwyczaj im bardziej elitarny i im lepiej wyszkolony jest dany oddział, tym wyższe posiada on morale, lecz nie jest to regułą. Odniesione straty, uciekający sojusznicy, śmierć generała – wszystkie te efekty wpływają negatywnie na morale. Najgroźniejsza jest jednak sytuacja, gdy nasz oddział zostanie otoczony – jednostka zaatakowana z flanki bądź od tyłu bardzo szybko wpadnie w panikę.



Oddziały, którym grozi panika możemy bardzo łatwo odszukać na polu walki – symbolizowane są migającym na biało sztandarem. Jeśli to naszym jednostkom grozi rozbicie, powinniśmy je jak najszybciej wycofać z zagrożonego fragmentu pola walki i pozwolić im na przegrupowanie się. Inną opcją jest zbliżenie się generałem do zagrożonego odcinka frontu – sama jego obecność często wystarczy, aby oddziały ponownie rzuciły się w wir walki. Z drugiej strony, jeśli to jednostki przeciwnika zaczynają panikować, powinniśmy skupić na nich nasz atak bądź skierować na nie oddziały miotające. Spanikowany oddział może zostać łatwo rozbity, a przez to wyeliminowany z walki.



Korzystając z powyższych informacji łatwo zauważyć, że każdy oddział posiada pewnego rodzaju kontrę. Lekko opancerzone oddziały piechoty wyposażone w oszczepy świetnie nadają się do nękania ciężkiej piechoty. Z drugiej strony procarze bez problemu poradzą sobie z oszczepnikami, lecz nie będą w stanie przebić się przez wrogie tarcze. Szybka kawaleria czy rydwany zbiorą krwawe żniwo, gdy wpadną w lekką piechotę, zaś niejednokrotnie ugrzęzną w ciężkiej. W tym przypadku skuteczniejsza będzie szarża na flankę bądź tył ciężkiej piechoty a następnie błyskawiczne wycofanie się i przygotowanie kolejnego uderzenia – dzięki temu manewrowi będziemy nieustannie zdobywać bonusy za szarżę.



Zdolności specjalne

Zarówno generał, jak i większość oddziałów w grze ma dostęp do różnych zdolności specjalnych. Może być to zarówno płonąca amunicja, specjalna formacja (tak jak rzymski żółw - testudo) jak również chwilowe wzmocnienie ataku czy szybkostrzelności bądź poprawienie morale jednego z oddziałów.



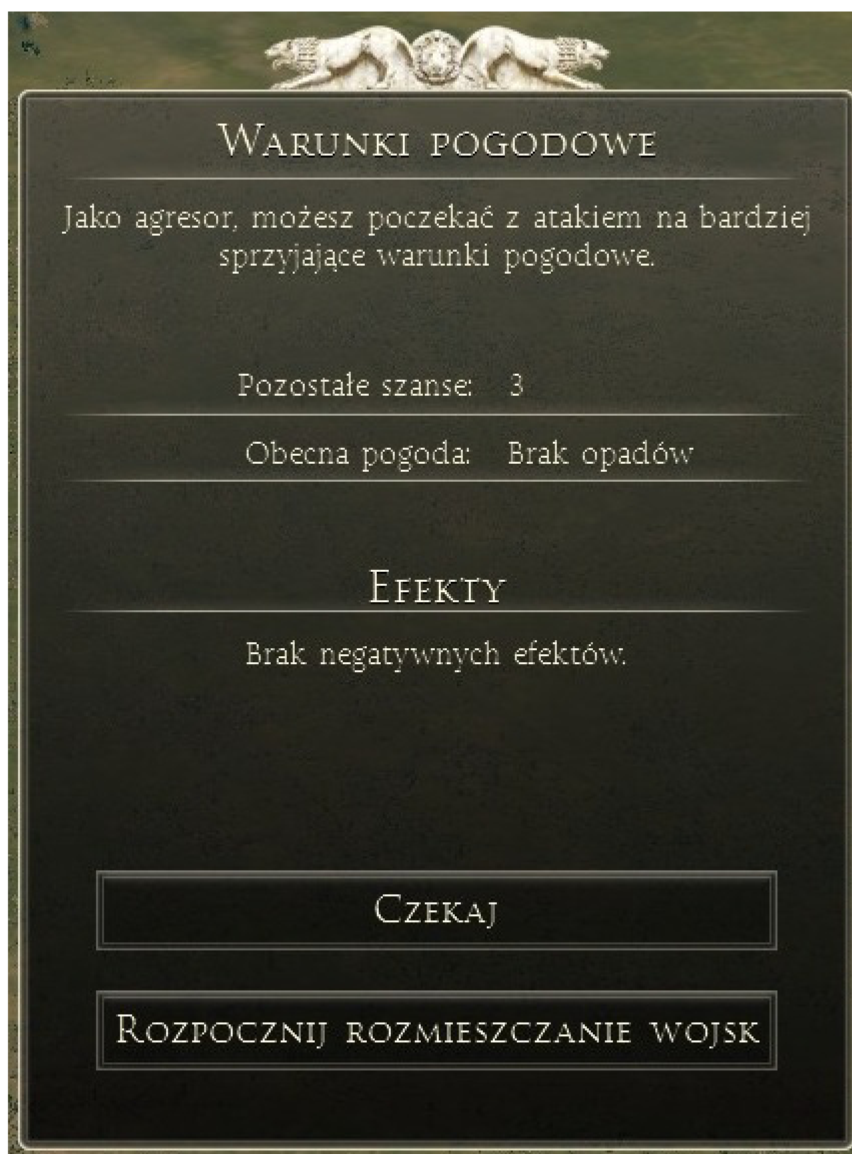
W większości wypadków zdolności specjalne oddziałują tylko na używający je oddział. Zwiększenie szybkości przeładowania pozwoli oddać więcej strzałów przed szarżą strzelcom, zaś biczowanie poprawi siłę ataku legionistów. Im dana zdolność jest skuteczniejsza, tym dłuższy będzie czas potrzebny do jej ponownego użycia. Czas oczekiwania wynosi zazwyczaj od 1-2 minut, lecz najsilniejsze umiejętności mogą wymagać nawet 3-5 minut, zanim będziemy mogli je ponownie wykorzystać.

W przeciwieństwie do powyższych, umiejętności generała zazwyczaj trzeba „wycelować” w jeden z oddziałów – dokonujemy tego LPM. Zdolności te zazwyczaj służą podniesieniu morale walczących lub poprawieniu ich ataku oraz obrony.

Pole walki

Rozstawienie wojsk

Gdy dojdzie do starcia na skutek przemieszczania oddziałów na mapie strategicznej, zostaniemy przeniesieni na pole bitwy, stanowiące wycinek głównej mapy. Niezależnie od typu starcia, sterowanie oddziałami pozostaje w większości przypadków niezmienne. Jeśli to nasze siły zaatakowały wroga, otrzymamy możliwość wyboru dogodnej dla nas pogody. Deszcz bądź śnieg powoduje, że oddziały męczą się znacznie szybciej i nie będziemy mogli skorzystać z płonącej amunicji. Mgła natomiast ogranicza naszą widoczność, dając nam znacznie mniej czasu na reakcję na ruchy przeciwnika oraz zmniejszając skuteczność wojsk miotających. Jeśli to my posiadamy przewagę w wojskach miotających najlepiej będzie walczyć przy czystym niebie, w przeciwnym wypadku powinniśmy skorzystać z kaprysów pogody.



Niezależnie od wybranej pogody naszym następnym krokiem będzie rozstawienie wojsk. Pomimo, że zanim dojdzie do pierwszego starcia minie kilka minut, powinniśmy już teraz przewidzieć ustawienie wroga i uformować nasze własne szyki. Zwyczajowo oddziały ustawiamy w liniach: oszczepnicy, za nimi piechota, której boki ubezpiecza kawaleria. Na tyłach armii znajdują się maszyny wojenne, zdolne razić przeciwnika z większej odległości. Nasz generał powinien stać za linią piechoty, aby nie być narażonym na bezpośredni atak. Możliwości wystawienia wojsk jest oczywiście znacznie więcej; w dalszej części poradnika postaram się przedstawić kilka różnych formacji i manewrów. W przypadku, gdy bronimy ufortyfikowanej pozycji będziemy mogli tutaj rozstawić barykady, wilcze doły czy też ostre pale.



Ukształtowanie terenu

Rzeźba terenu, na jakim przyjdzie nam toczyć starcie ma niebagatelne znaczenie zarówno podczas rozstawiania wojsk jak i szykowania planu nadchodzącej bitwy. Gęste lasy są doskonałym miejscem do ukrycia flankującej kawalerii bądź piechoty; jednocześnie osłaniają one wojowników przed ostrzałem wojsk miotających. Wystawiając nasze wojska jak również manewrując po polu walki powinniśmy zawsze uważać na możliwość wpadnięcia w zasadzkę – najlepiej wcześniej wysłać zwiad w postaci lekkiej kawalerii bądź oddziału harcowników.



Wzniesienia są również bardzo istotnym punktem na polu walki. Jako, że nasze oddziały widzą jedynie w linii prostej, ustawienie naszych żołnierzy tuż za wzniesieniem spowoduje, że będą oni niewidoczni dla wroga. Szczyty wzgórz są również doskonałymi pozycjami defensywnymi. Umieszczeni tutaj strzelcy będą mogli skuteczniej razić przeciwnika, zaś piechota i kawaleria będzie miała ułatwioną szarżę na wroga, w czasie gdy jego wojska będą zmęczone wspinaczką.

Najbardziej niebezpiecznymi punktami na mapie są tzw. „kotły" – lokacje otoczone ze wszystkich stron wzgórzami bądź lasami. Oddział znajdujący się w jego centrum ma ograniczone pole widzenia i manewru, zaś przeciwnik może uderzyć z dowolnej strony i błyskawicznie wybić naszych żołnierzy.

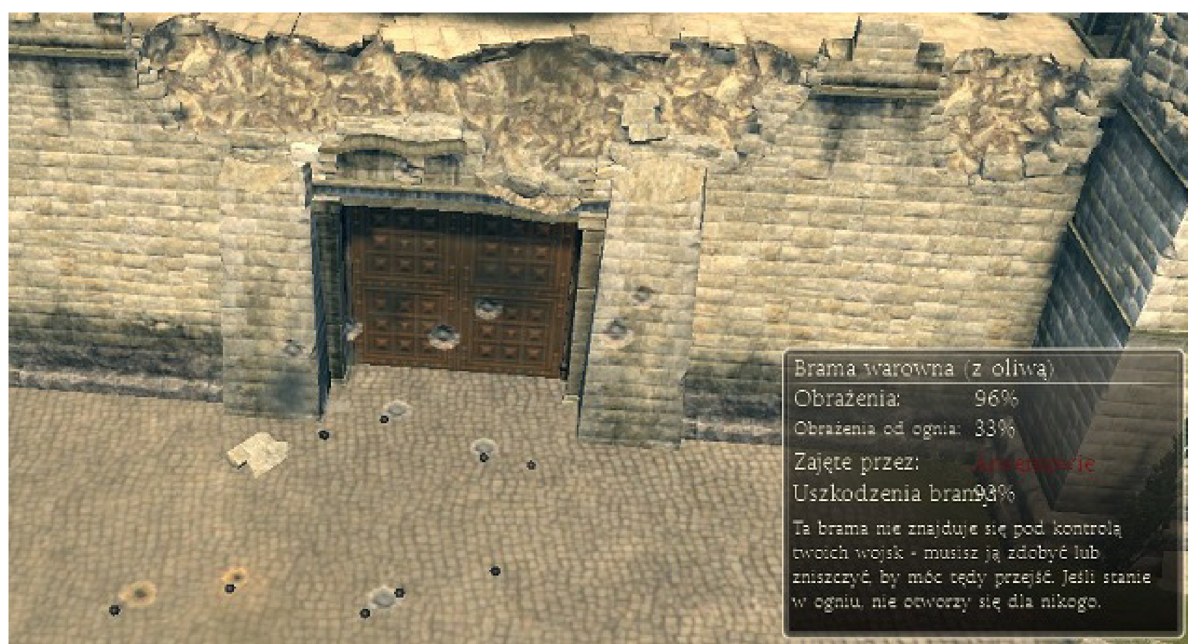
Ostatnim najczęściej spotykanym typem terenu są zabudowania i fortyfikacje. Podczas oblężenia miast nieraz natkniemy się na wąskie uliczki wytyczone przez ściany domostw – są to doskonałe miejsca do wystawienia włóczników lub falangi pikinierów. Ciężka piechota będzie zarówno bezpieczna przed wrogim ostrzałem, jak również stanie się niemożliwa do oflankowania. Z drugiej strony, gdy przeciwnikowi uda się przedostać na nasze tyły, oddział możemy uznać za stracony, gdyż nie będzie on miał żadnej drogi ucieczki.



W miastach od czasu do czasu napotkamy większe budowle, które można obsadzić strzelcami – polecam skorzystać z nich o ile jest to możliwe, a przynajmniej zablokować dostęp do nich przeciwnikowi. Osady barbarzyńców często posiadają wzniesienie w samym centrum, czyniąc zorganizowany atak znacznie trudniejszym i ułatwiając jego obronę. Oprócz tego posiadają one palisady, zmniejszające możliwe kierunki natarcia.



W przypadku oblężenia stolicy prowincji napotkamy grube mury, otaczające miasto. Tym razem konieczne będzie skorzystanie z maszyn wojennych w celu zrobienia w nich wyłomu lub uszkodzenia ścian, aby nasze oddziały miotające mogły ostrzelać przeciwnika. W przypadku braku machin, piechota wyposażona w płonące pociski może, po intensywnym ostrzale, otworzyć wrota – atak taki jest jednak ryzykowny, gdyż wrodzy strzelcy z pewnością będą starali się nam przeszkodzić.



W celu ułatwienia oblężeń polecam jednak wyposażyć armię w odpowiedni sprzęt (balisty, onagery) bądź też stworzyć ekwipunek na miejscu – poświęcając jedną czy dwie tury na zbudowanie taranów i drabin możemy znacznie zmniejszyć nasze straty w ludziach.

Taktyka

Zadania poszczególnych oddziałów na polu walki zależą w dużej mierze od ukształtowania terenu jak i składu naszej i wrogiej armii. Jako, że starcia w Total War: Rome II przypominają grę w papier-kamień-nożyce istotne jest, aby wybierać odpowiednią jednostkę do konkretnego zadania.

Bitwa zazwyczaj rozpoczyna się w momencie, kiedy dwie armie ustawione w wybrane przez generałów formacje stają naprzeciwko siebie. Pierwszymi oddziałami, jakie ruszają do walki są harcownicy – piechota lub kawaleria miotająca wyposażona w oszczepy, łuki lub proce. Naszym zadaniem jest skontrowanie ich, aby zapewnić sobie pole do manewru. W tym celu stosujemy własnych strzelców (koniecznie skupiajmy ich ataki na jednym oddziale, aż do jego zupełnego zniszczenia) – najlepsi są tutaj procarze oraz łucznicy, ze względu na bardo duży zasięg strzału. W przypadku, gdy dysponujemy lekką lub średnią kawalerią bądź rydwanami możemy pokusić się o zaatakowanie odizolowanych harcowników – musimy jedynie uważać na nieprzyjacielskich jeźdźców, którzy chętnie zwiążą naszych konnych w walce wręcz do czasu przybycia jego piechoty.

Gdy już rozprawimy się ze strzelcami, możemy zużyć pozostałą amunicję naszych oddziałów miotających na przetrzebienie głównych sił wroga. Procarze powinni celować w słabo opancerzoną piechotę i kawalerię, łucznicy i oszczepnicy mogą zaś zaatakować ciężkozbrojne jednostki przeciwnika. Znajdujący się pod ostrzałem wróg będzie miał dwa wyjścia: cierpliwie przeczekać nawałnicę, albo ruszyć do ataku. Niezależnie od wybranej przez niego opcji, prędzej czy później dojdzie do wymiany ciosów w walce wręcz.

W tym momencie bardzo dużo zależy od składu naszej armii i frakcji, którą dowodzimy. Najczęściej, naszym najważniejszym zadaniem będzie utrzymanie centrum formacji i przebicie się na flankach przeciwnika, co pozwoli na okrążenie całej armii. W tym celu potrzebna będzie zarówno ciężka, świetnie opancerzona piechota (legioniści, pikinierzy ustawieni w falangę, elitarni hoplici albo włócznicy), która przyjmie szarżę wroga, jak i oddziały szturmowe, które mogą szybko przemieszczać się po polu walki. W tym przypadku może być to zarówno lekka piechota szturmowa (górale, szermierze), mobilna ciężka piechota (triarii), kawaleria, rydwany czy nawet słonie bojowe. Pokonanie straży bocznej da nam możliwość zawrócenia naszych oddziałów i skierowania ich na plecy walczących w centrum. Uderzenie to prawie zawsze kończy starcie paniczną ucieczką oddziałów przeciwnika - wystarczy je dobić, aby nie wróciły już do walki.

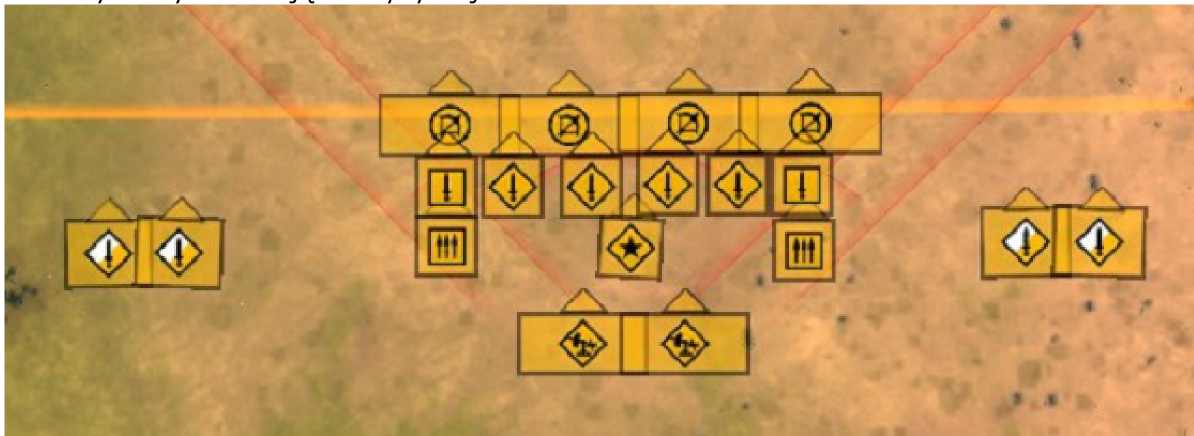
Starcia takie wyglądają ładnie na papierze, lecz w rzeczywistości pole walki jest o wiele bardziej zmienne. Znajdujący się na flance las może ukrywać elitarną kawalerię przeciwnika, która bez problemu przebije się przez nasze flanki. Kotliny pozwolą przeciwnikowi na ostrzelanie nas bez możliwości odpowiedzi. Walki w ciasnych, miejskich uliczkach nie pozwolą nam na rozwinięcie szyków – tutaj ten, kto ma silniejszą piechotę wygra. Możliwości jest bez liku i to od generała, czy raczej gracza zależy, czy będzie on w stanie dostosować się do zmiennych warunków panujących na polu walki.

Przykładowe formacje i manewry

Omówione zostanie tutaj kilka formacji powstałych na potrzeby kampanii. Stosowanie ich nie jest konieczne, polecam nawet wymyśleć i zastosować własne szyki, które będą lepiej pasowały do naszego unikalnego stylu gry. Poniższe przykłady mają jedynie za zadanie pokazać zastosowanie różnych typów jednostek podczas łączonych manewrów. Oczywiście część z poniższych ustawień czerpie całymi garściami z historii i antycznych bitew; wielu generałów myślało w podobny sposób, stąd też i opisane formacje posiadają pewne wspólne elementy.

Silna flanka, słabe centrum

W ustawieniu tym nasze słabsze oddziały *hastati* znajdują się w centrum szyku i flankowane są przez skuteczniejszych w walce *principes*. Za nimi stoją bardziej mobilni *triarii*, gotowi oflankować przeciwnika albo poszerzyć pierwszą linię. Na flankach znajduje się kawaleria w postaci *equites*. Przed całą armią znajdują się harcownicy velites, którzy służą zmuszeniu przeciwnika do ataku, zaś za naszymi szykami stoją maszyny wojenne.



Formacja ta ma za zadanie przyjąć uderzenie w centrum i błyskawicznie oflankować siły wroga za pomocą piechoty do walki wręcz i kawalerii. W przypadku, gdy przeciwnik dysponuje ciężką kawalerią, znajdujący się po bokach *triarii* mogą osłaniać *principes* albo wspomóc *equites* w walce z wroga konnicą, aby następnie uderzyć na centrum.

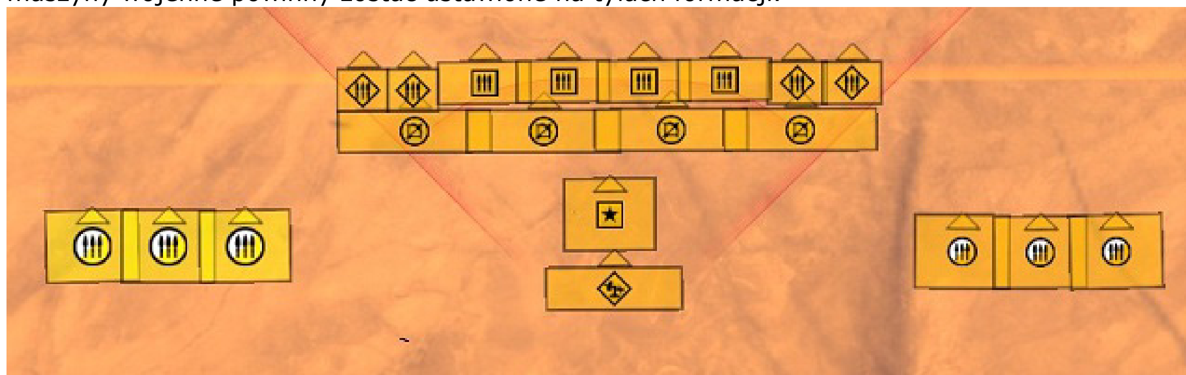


Zaletą tej formacji jest możliwość szybkiej eliminacji wrogich oddziałów flankujących, aby następnie uderzyć na centrum i pokonać resztę oddziałów wroga. Z drugiej strony, jeśli przeciwnik dysponuje piechotą uderzeniową, może on zniszczyć oddziały *hastati* i przebić się przez środek formacji, rozdzielając nasze oddziały.

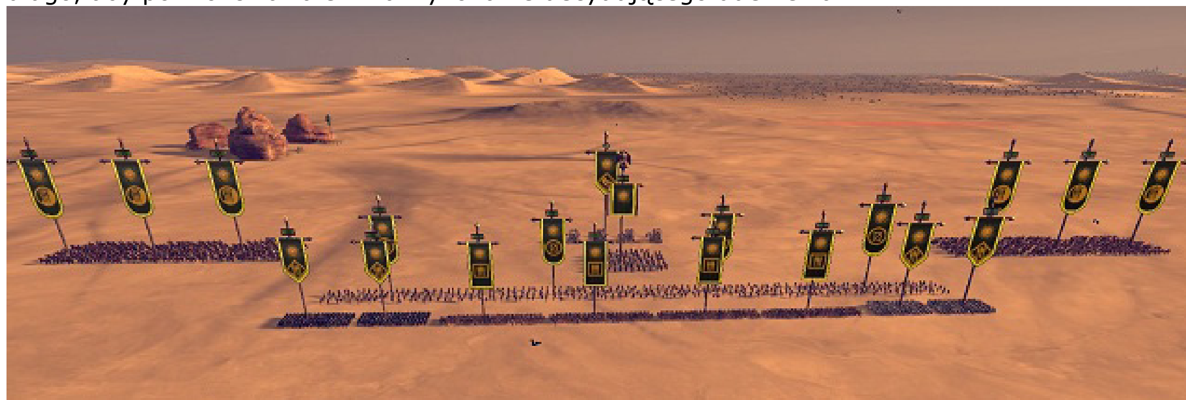


Pikinierzy w centrum

Ustawienie to służy maksymalnemu wykorzystaniu falangi. W centrum znajdują się pikinierzy, ich boki zaś osłaniane są przez bardziej mobilnych włóczników. Podobnie jak w przypadku poprzedniego ustawienia, na flankach znajduje się kawaleria. Ze względu na bardzo silne centrum można tutaj wykorzystać jeszcze większą ilość konnicy. Oddziały miotające, procarze, znajdują się za murem włóczni – ich głównym zadaniem jest wyeliminowanie wrogich harcowników. Ewentualne maszyny wojenne powinny zostać ustawione na tyłach formacji.



W przeciwieństwie do formacji rzymskiej, to ustawienie dysponuje potężnym, lecz powolnym centrum lecz słabszymi flankami. Falanga pikinierów jest w stanie przesuwać się naprzód niszcząc każdy napotkany oddział; zadaniem włóczników jest jedynie przytrzymanie niedobitków na tyle długo, aby pozwolić kawalerii na wykonanie decydującego uderzenia.



Największą wadą tej formacji jest duża podatność na ataki służące rozbiciu falangi. Samobójcza szarża rydwanów czy atak słoni bojowych przerzedzi falangę, dając czas piechocie do walki wręcz na dopadnięcie zmieszanych żołnierzy.

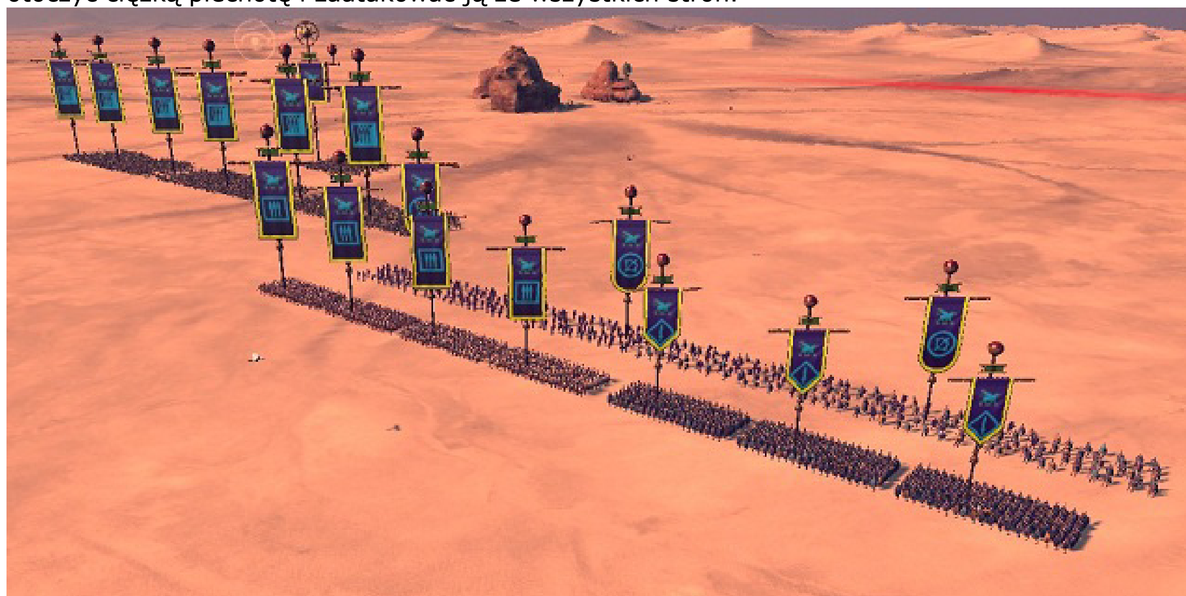


Mobilna grupa uderzeniowa

Tym razem skorzystamy z przewagi, jaką daje nam duża mobilność kawalerii. Piechotę wystawiamy w szyku liniowym, ciężka w środku, lekka skupiona na jednej flance. Na drugiej flance, lekko z tyłu umieszczamy całą kawalerię. Nasze oddziały miotające powinny składać się z procarzy i być umieszczone za linią piechoty.



Po rozpoczęciu starcia dużo zależy od rozstawienia wojsk przeciwnika. Jeśli postanowił o zgromadzić ciężką piechotę naprzeciwko naszych jeźdźców, możemy szybko przerzucić kawalerię na drugie skrzydło jednocześnie obracając całą formację frontem do elitarnych oddziałów przeciwnika. Gdy dojdzie do starcia kawaleria uderza na słabsze oddziały przeciwnika, błyskawicznie je rozbijając i zapewniając nam przewagę liczebną na polu walki. Teraz wystarczy otoczyć ciężką piechotę i zaatakować ją ze wszystkich stron.

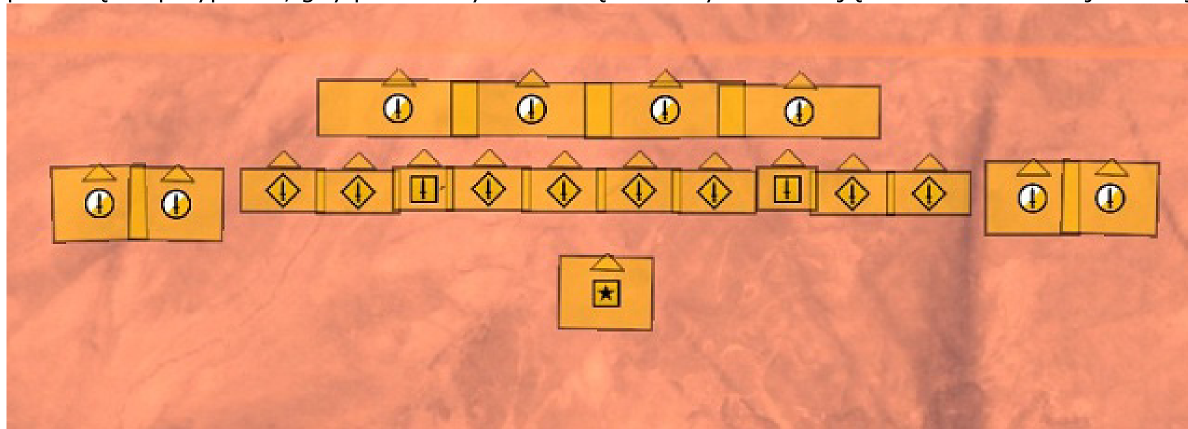


Formacja ta jest bardzo mobilna i nawet w przypadku straty piechoty możemy być pewni, że kawaleria utrzyma się do końca walki. Niestety, jeśli przeciwnik dysponuje dużą ilością ciężkiej piechoty nasza siła uderzeniowa może być niewystarczająca do zniszczenia jego wszystkich oddziałów.

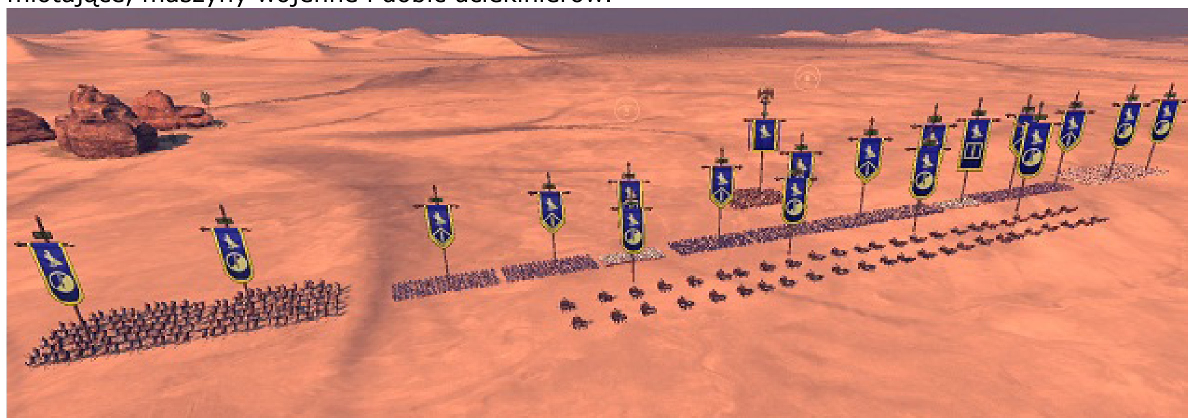


Dwa uderzenia

W tym przypadku skorzystamy ze słoni bojowych lub rydwanów wystawionych w pierwszej linii. Zaraz za nimi ustawiamy naszą elitarną piechotę do walki wręcz, po bokach zaś szybką lekką piechotę. W przypadku, gdy posiadamy kawalerię możemy umieścić ją na flankach naszej formacji.



Mechanika działania tej formacji jest prosta – słonie bądź rydwany uderzają na wroga, próbując przebić się przez jego formacje. Zanim przeciwnik zdąży naprawić szyk, dopadnie go nasza ciężka piechota. W tym samym czasie pozostałe przy życiu słonie i rydwany mogą nawrócić i uderzyć na wroga od tyłu. Kawaleria pełni tutaj rolę wsparcia – ma za zadanie zniszczyć wrogie oddziały miotające, maszyny wojenne i dobić uciekinierów.



Formacja ta może mieć problemy w przypadku napotkania na szyk składający się z kilku linii piechoty – w tym przypadku nasze słonie i rydwany ugrzęzną i prawdopodobnie zostaną zniszczone.



Walka na morzu

Interfejs i sterowanie

Zarówno interfejs jak i sterowanie podczas starć morskich są prawie identyczne jak w przypadku bitew rozgrywanych na suchym lądzie. Największą zmianą jest tutaj zastąpienie przycisku odpowiedzialnego za bieg drugim, pozwalającym na przełączenie pomiędzy taranowaniem a abordażem.

W lewym panelu informacyjnym, oprócz podstawowych informacji dotyczących załogi, takich jak *siła ostrzału* czy *atak w zwarciu*, podane są dodatkowe informacje dotyczące okrętu, takie jak:

- Punkty wytrzymałości – czyli ilość obrażeń, jaką może przyjąć dana jednostka
- Prędkość okrętu – oznacza zarówno szybkość jak i zwrotność jednostki

Jako, że okręty nie mogą biegać, przyspieszenie ich ruchu odbywa się w inny sposób. Wykorzystujemy w tym celu zdolność specjalną: *X mocnych pociągnięć wiosłami*, która na pewien czas przyspiesza naszą jednostkę. Opcja ta jest zarówno przydatna podczas ucieczki, jak i dążenia do zwarcia lub ataku zamocowanym na dziobie taranem.



Dążąc do abordażu musimy pamiętać o jeszcze jednej rzeczy – aby nasi wojacy mogli przeskoczyć na pokład wrogiego okrętu, musimy koniecznie zetknąć się z jego burtą. Żołnierze nie mają niestety skrzydeł i przeskoczenie z dziobu na rufę wrogiej galery jest niemożliwe.

Mechanika

Dowodzenie okrętami jest nieco bardziej wymagające niż w przypadku piechoty lub kawalerii. Po pierwsze, jednostki morskie są duże i dosyć powolne, stąd też niemożliwa jest błyskawiczna zmiana ich kursu. Dodatkowo każdy okręt posiada załogę, po zniszczeniu której staje się on bezużyteczny. Z tego też powodu istnieją dwie metody wyeliminowania jednostki: możemy zarówno pokonać (za pomocą ostrzału bądź abordażu) wszystkich znajdujących się na pokładzie marynarzy bądź też uszkodzić kadłub statku, co spowoduje jego zatopienie. Okręt może zostać uszkodzony zarówno za pomocą ataków kruszących, takich jak taranowanie czy kamienie wystrzelone z balisty jak i strawiony przez ogień: płonące żagwie, oszczepy czy ogień grecki prędzej czy później nadwyrężą drewno i jednostka pójdzie na dno.



Taktyka

W przypadku walki na morzu ciężko jest zastosować jakiekolwiek formacje, gdyż sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie. Lekkie jednostki przenoszące na swoim pokładzie wojska miotające powinny zawsze unikać starcia z wolniejszymi okrętami abordażowymi – wykorzystując swoją prędkość i zwrotność mogą one swobodnie pływać dookoła wrogiej formacji rażąc ją oszczepami lub strzałami. W międzyczasie nasze okręty artyleryjskie powinny ostrzeliwać najcięższe i najwolniejsze jednostki przeciwnika. Kilka trafień z balisty zatopi każdą wrogą łajbę.



Szybkie okręty abordażowe powinny zaatakować i zablokować najcięższe jednostki wroga. Starcie na pokładzie okrętu artyleryjskiego zablokuje mu możliwość prowadzenia ognia. W przypadku, gdy wrogi statek zostanie w ten sposób unieruchomiony, możemy skupić na nim ostrzał jednostek wyposażonych w machiny wojenne (chociaż ryzykujemy trafienie własnych żołnierzy). Możemy również pokusić się o staranowanie nieruchomego przeciwnika – nawet powolny okręt artyleryjski zada gigantyczne obrażenia swoim taranem, dzięki swojej olbrzymiej masie.



Dla ułatwienia proponuję bardzo często korzystać z pauzy i wydawać rozkazy pojedynczym jednostkom. Niestety wymaga to nieustannej uwagi, lecz dzięki temu bez problemu pokonamy nawet większą wrogą flotę, nie mówiąc już o hordzie statków transportowych.



Polityka

Dyplomacja

Interfejs

Okno dyplomacji (klawisz ***9***) pozwala nam na nawiązanie stosunków dyplomatycznych z napotkanymi frakcjami. Po wybraniu dowolnego państwa, na mapie świata zobaczymy posiadane przez nie prowincje oraz jego aktualnych sojuszników i wrogów.

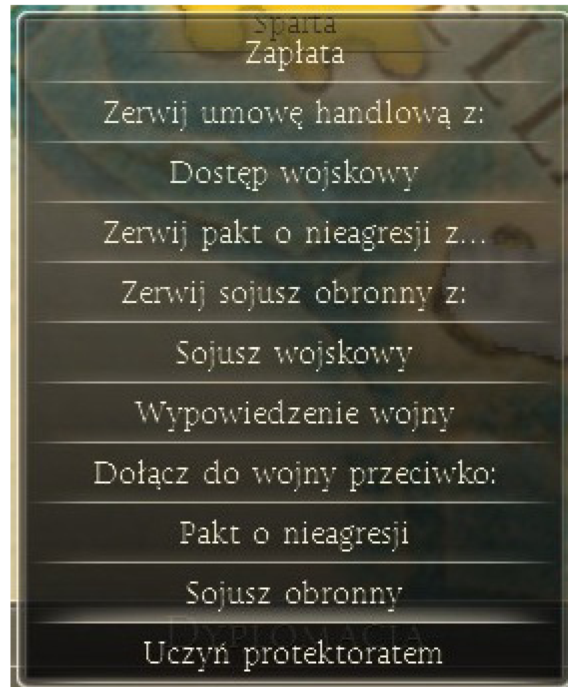


Znajdujący się po prawej stronie ekranu panel informacyjny zapewni nam kilka dodatkowych informacji: aktualne stosunki dyplomatyczne z frakcją, jej kulturę, agresywność i niezawodność oraz dokładniejszą listę wrogów i sojuszników. Znajdziemy tutaj również listę towarów, jakie dane państwo może eksportować w ramach traktatu handlowego.



Rozmowy dyplomatyczne

Po wybraniu odpowiedniego przycisku rozpoczniemy pertraktacje. Możemy tutaj dodać kolejne propozycje lub żądania i zależnie od równowagi sił i aktualnych stosunków z daną frakcją możemy osiągnąć consensus, otrzymać kontrofertę bądź też nasza propozycja zostanie od razu odrzucona.



Lista dostępnych żądań zawiera:

Żądanie zapłaty/przekazanie podarunku – dary poprawiają stosunki dyplomatyczne między frakcjami oraz czynią naszą ofertę korzystniejszą. Warto od czasu do czasu skorzystać z tej opcji, dzięki czemu docelowa frakcja będzie darzyła nas większym szacunkiem, co ułatwi przyszłe pertraktacje.

Dostęp wojskowy – pozwala naszym wojskom na wkroczenie na teren frakcji bez żadnych reperkusji. Opcja przydatna, gdy chcemy zaatakować odległego przeciwnika.

Pakt o nieagresji – poprawia relacje między frakcjami. Jest to pierwszy krok do zawarcia sojuszy.

Sojusz obronny – zapewnia pomoc ze strony frakcji w przypadku, gdy zostaniemy zaatakowani.

Sojusz wojskowy – pozwala nam na wspólne zaatakowanie innej frakcji. Po zadeklarowaniu wojny, możemy poprosić naszego sojusznika o dołączenie do walki.

Wypowiedzenie wojny – jak sama nazwa wskazuje; rozpoczyna wojnę między frakcjami

Uczyń protektoratem – frakcja, która zostanie protektoratem co turę płaci trybut i związana jest z nami sojuszem obronnym. W przypadku, gdy skarbiec danej frakcji jest pusty, nie otrzymamy od niej pieniędzy. Protektoraty ą dobrym sposobem na zagarnięcie terenu bez konieczności nadzorowania jego rozbudowy.

Konfederacja – dostępna dla plemion barbarzyńskich; możemy połączyć siły z innym plemieniem o wspólnej z nami przeszłości – jej ziemie oraz armie staną się naszą własnością. Zazwyczaj opcja ta jest dostępna jedynie wobec znacznie słabszego od nas plemienia.

Umowa handlowa – rozpoczyna handel z daną frakcją. Zyski zależą bezpośrednio od posiadanych przez nas surowców; w przypadku braku np. marmuru do wzniesienia świątyni V poziomu, umowa handlowa z odpowiednim państwem pozwoli na import brakującego budulca. Aby rozpocząć wymianę z inną frakcją, musi istnieć z nią połączenie drogą lądową lub morską. Ze względu na brak takiej ścieżki, niektóre państwa nie są w stanie nawiązać stosunków handlowych w pierwszych turach gry. Doskonałym przykładem jest tutaj Sparta.

W celu zapewnienia większej skuteczności naszych działań dyplomatycznych powinniśmy bacznie obserwować wszystkie frakcje. Atakując wrogów jednej grupy, zyskujemy przyjaciół w drugiej. Równie skuteczne są różnego rodzaju pakty czy sojusze. Warto też zwracać uwagę na lojalność naszego sojusznika oraz jego agresję. Sojusz wojskowy z barbarzyńcami bardzo szybko doprowadzi nas do wojny z kolejnymi ugrupowaniami.

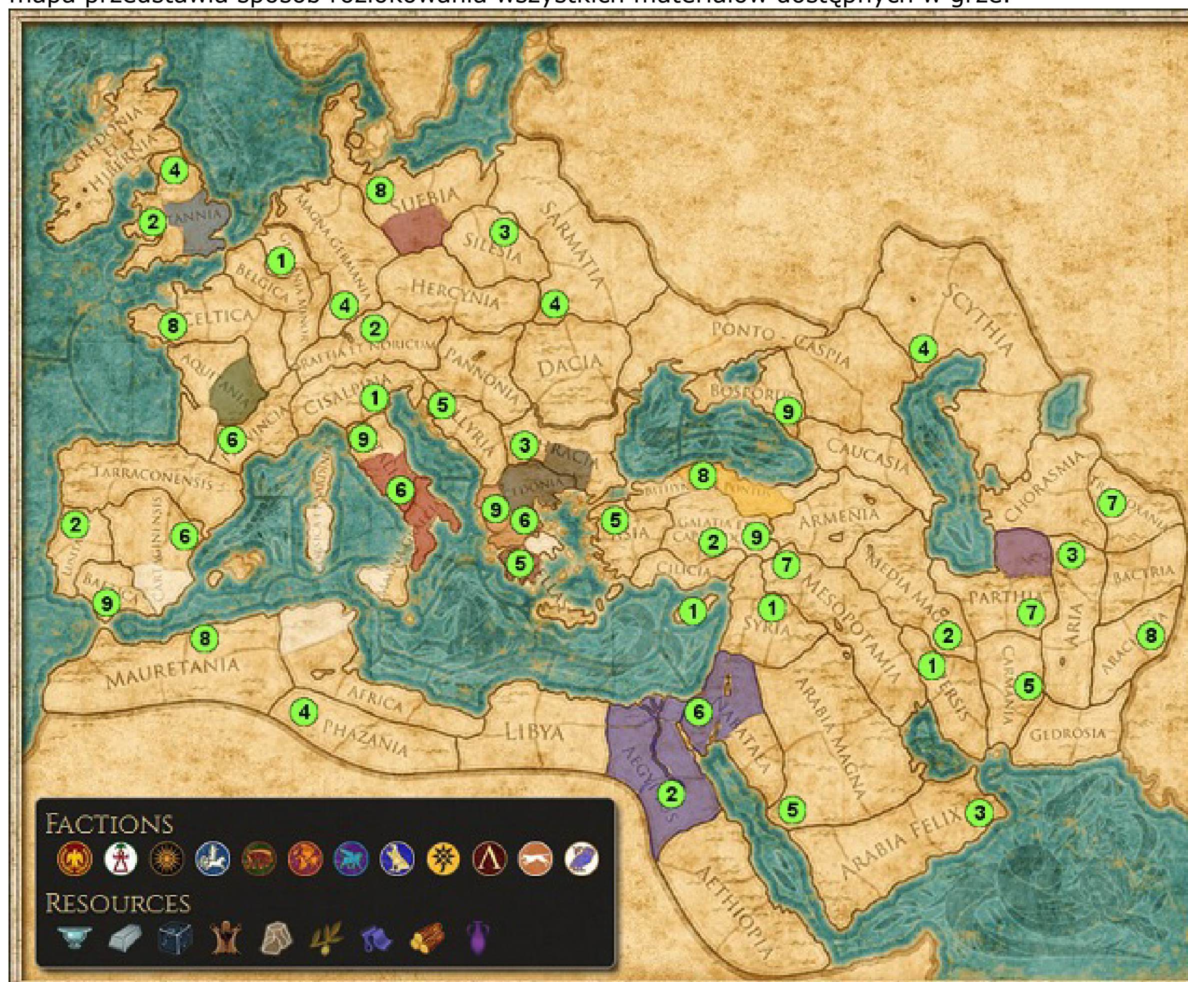
Wybór sojusznika

Dobierając sojuszników powinniśmy w pierwszej kolejności zwrócić uwagę na ich lojalność. Im jest ona wyższa, tym większa szansa, że dana frakcja dotrzyma danego słowa i nie wbije nam noża w plecy. Z tego też powodu odradzam pertraktacje z niepewnymi sąsiadami – możemy być pewni, że zerwą wcześniejsze pakty bądź też zaatakują nas, gdy będziemy się tego najmniej spodziewali. W przypadku lojalnych frakcji możemy regularnie słać im podarki, aby powoli zjednywać ich sobie.

Warto jednak zapamiętać, że niezależnie od stosunków pomiędzy frakcjami, najważniejszy jest ten, kto posiada największy kij. Im potężniejsza jest nasza armia, tym większy wpływ wywrzemy na naszych sąsiadów – możemy w ten sposób nawet nakłonić naszych najzacieklejszych wrogów do podpisania umowy handlowej lub nawet uczynić z nich protektorat. W skrajnych przypadkach to my możemy znaleźć się pod czyjąś opieką – będziemy wtedy regularnie płacić trybut, lecz nasze państwo będzie nadal mogło się rozwijać, aby prędzej czy później powrócić na arenę międzynarodową. W takiej sytuacji znajdują się Ateny, będące od początku rozgrywki pod protektoratem Macedonii.

Mapa surowców strategicznych

Zarówno podczas handlu jak i podboju konieczne będzie zdobycie odpowiednich surowców strategicznych, które będą konieczne podczas wznoszenia naszych najsilniejszych budowli. Poniższa mapa przedstawia sposób rozlokowania wszystkich materiałów dostępnych w grze.



Legenda:

- 1 - szkło
- 2 - żelazo
- 3 - ołów
- 4 - skóry
- 5 - marmur
- 6 – oliwa z oliwek
- 7 - jedwab
- 8 - drewno
- 9 - wino

Polityka wewnętrzna

Polityka wewnętrzna w Total War: Rome II polega na nieustannych rozgrywkach pomiędzy największymi rodami (w przypadku Kartaginy i Rzymu) bądź też starszyzną plemienną i wodzami (barbarzyńcy) lub rodziną królewską i książętami we frakcjach Hellenistycznych i bliskiego wschodu.

Interfejs

Po otworzeniu okna frakcji (klawisz ***5***) zobaczymy kilka informacji dotyczących naszego ugrupowania. Na samej górze widnieje jego nazwa wraz z aktualnym przywódcą frakcji oraz wpływem w senacie bądź radzie plemiennej (zarówno procentowo jak i konkretna liczba senatorów).



Poniżej znajdziemy okno *ważne postaci*. Znajdują się tutaj nasi wszyscy aktualni i emerytowani (przebywający aktualnie w stolicy) wodzowie oraz dodatkowe postaci pojawiające się podczas wydarzeń losowych.



Po prawej stronie okna możemy poznać szczegóły dotyczące naszej frakcji (kultura, ilość posiadanych regionów i prowincji, stolica, skarbiec i ogólne określenie dobrobytu). Ponizej znajdziemy aktualne *cechy*, czyli bonusy wpływające na naszą frakcję. Znajdziemy tutaj zarówno atrybuty naszego rodu jak i tymczasowe ułatwienia, spowodowane niedawnymi wydarzeniami losowymi lub będące nagrodami za wykonanie misji senatu.

SZCZEGÓŁY

Kultura:	Rzymska	Stolica:	Roma
Posiadane regiony:	13	Posiadane prowincje:	3
Skarbiec:	5382	Dobrobyt:	Przeciętny

CECHY

Rzym
Ród Juliuszów
Nadwyżka żywności

Okno *imperium* pokazuje nasz wpływ naszego państwa na sytuację na mapie świata. Wraz z podbojem kolejnych regionów czy całych prowincji oraz wykonywaniem kolejnych misji zlecanych przez senat wskaźnik imperium będzie powoli rosnąć. Gdy osiągnie on kolejną wartość graniczną, powiększy się liczba dostępnych dla nas armii, flot oraz poszczególnych wysłanników. Zwiększy się również ilość możliwych do wydania edyktów.

IMPERIUM

Armie:	5/6	Dygnitarze:	2/2
Floty:	1/4	Szpiedzy:	2/2
		Czempioni:	2/2

Liczba edyktów prowincjonalnych, które można wydać w turze: 2/2

Ostatnim oknem jest *dyplomacja*, pokazująca nasze stosunki z państwami ościennymi: aktywne sojusze wojskowe, obronne, traktaty handlowe i wypowiedziane wojny.

DYPLOMACJA

Sojusznicy wojskowi:
W sojuszu obronnym:
Wojna z:
Partnerzy handlowi:

W górnej części ekranu znajdziemy dwie dodatkowe zakładki: dziennik i statystyki. Pierwsza z nich pokazuje nasze ostatnie dokonania, zaś druga – nasze osiągnięcia w trakcie trwania aktualnej kampanii.

Po wybraniu jednej z postaci otworzy się nowe okno. Zobaczymy tutaj zarówno rangę wodza, jego wiek (postaci umierają ze starości), ambicje (dążenia do sławy i chwały danego generała) i *gravitas* (znaczenie danej postaci w antycznym świecie; po przemnożeniu przez ambicję otrzymamy efektywną liczbę *gravitas* danej postaci).

Spurius Tillius Traianus
Profil postaci
Ranga 2
Wiek 46
Ambicja 2
Gravitas 11
Autorytet 4
Przebiegłość 4
Zapał 3

Okno to wyświetla również cechy, pomocników i przedmioty, które posiada nasza postać oraz jej umiejętności. Poniżej znajduje się kilka opcji pozwalających na interakcję z danym generałem.

Cechy, pomocnicy i przedmioty
Niegodny zaufania
Nie zaufałbym mu z drugim śniadaniem.
Aktywny
„Odpocząć? A co ja, cherlak jakiś?!"
Lojalny
Umiejętności
Humanitas
Ten mężczyzna zdobywa zwolenników czynami, nie słowami.
Przywódca
„Ten, kto ma w sercu odwagę, jest wolny".
Adopcja
Zabójstwo
Małżeństwo
Szerzenie pogłosek

Mechanika

Podczas rozgrywek wewnątrzpaństwowych naszym najważniejszym zadaniem jest utrzymanie balansu pomiędzy poszczególnymi ugrupowaniami. Poparcie senatu można uzyskać na kilka różnych sposobów, przy czym każda metoda wykorzystuje efektywne *gravitas* naszych postaci – jest to *gravitas* przemnożone przez *ambicje* danego bohatera (czyli postać z 30 *gravitas* i 3 *ambicji* będzie znacznie skuteczniejsza niż ta, która posiada 70 *gravitas* lecz 1 *ambicji*). Im więcej punktów zbierzemy w obrębie naszego ugrupowania tym lepiej.



Poparcie uzyskujemy na kilka różnych sposobów. Najszybszą, lecz dosyć rzadka metodą jest wykonywanie misji zlecanych przez senat. Po zakończeniu zadania dołączy do nas kilku senatorów. O wiele częściej skorzystamy z drugiej możliwości: zdobywania poparcia dzięki nieustannym podbojom. W tym przypadku im więcej efektywnych *gravitas* posiada generał, tym lepsze otrzymamy rezultaty. Jednakże istnieje trzecia droga, dostępna dla każdej świetnie wykształconej postaci, która awansowała w strukturach politycznych Rzymu. Gdy zastąpimy dowodzącego armią wodza inną postacią, wycofa się on do stolicy, gdzie będzie brał udział w obradach senatu. W tym przypadku jego efektywne *gravitas* będzie co turę wpływało na siłę naszego ugrupowania.



Niestety pozostałe frakcje nie śpią. W czasie, kiedy my zdobywamy poparcie senatorów, inne ugrupowania również będą powoli rosły w siłę. Znajdujący się pod naszą kontrolą generałowie, należący do rywalizującego z nami rodu również generują *gravitas* a tym samym przeszkadzają nam w naszych działaniach. Problem można rozwiązać na kilka różnych sposobów: możemy wysłać danego wodza z armią na misję samobójczą, a jeśli aktualnie nie prowadzimy wojen – możemy po prostu wynająć zabójcę (okno frakcji). Drugą opcją jest szerzenie pogłosek, które zmniejszy wpływ danej postaci, lecz moim zdaniem zabójstwo jest znacznie skuteczniejszą opcją. Oprócz tego niektóre postaci będziemy mogli adoptować - dołączą wtedy do naszej rodziny. W przypadku, gdy inna frakcja uzyska nad nami przewagę, szanse wyrównamy doprowadzając do małżeństwa między przedstawicielami zwaśnionych rodów.



Od czasu do czasu na ekranie frakcji pojawi się informacja o dokonaniach jednego z członków naszego rodu. Może być to szalony generał szukający poklasku, nieudolny chirurg, który pozostawia za sobą dziesiątki ciał czy też niewierna żona jednego z naszych wodzów. W tym przypadku będziemy mogli dokonać niewielkiego wyboru, który następnie zaowocuje wzrostem lub spadkiem naszego poparcia.

Podsumowując, poparcie senatu uzyskujemy przez:

- Wypełnianie misji
- Podbój
- Działalność postaci w senacie
- Adopcję
- Małżeństwo
- Wydarzenia losowe

Przeciwne nam ugrupowania możemy natomiast blokować poprzez:

- Wysłanie generała na misję samobójczą
- Zabójstwo
- Adopcję
- Małżeństwo
- Wydarzenia losowe

Czy rozgrywki polityczne mają wpływ na całą rozgrywkę? Tak. Utrzymywanie balansu między frakcjami jest najlepszym rozwiązaniem; w przypadku, gdy przestaniemy na niego zwracać uwagę, może dojść do sytuacji, gdzie jedno stronnictwo uzyska znaczną przewagę nad drugim. W tym przypadku w ruch idą zabójcy i prędzej czy później zaczniemy powoli wytracać naszych najbardziej doświadczonych generałów. Co gorsze, jeśli nie będziemy dokładnie pilnowali siły naszego własnego ugrupowania może dojść nawet do wojny domowej.

Wojna domowa

Tarcia pomiędzy ugrupowaniami mogą doprowadzić do wybuchu wojny domowej. Następuje ona na dwa różne sposoby. W przypadku Rzymu i Kartaginy, gdy nasze ugrupowanie stanie się zbyt potężne, pozostałe rody postanowią wystąpić zbrojnie przeciwko nam – będziemy musieli pokonać ich armie zmierzające do stolicy, aby przywrócić pokój w narodzie. Zwycięstwo w takim starciu pozwoli nam wybrać ustrój państwa: będziemy mogli pozostać przy republice lub rozpocząć erę imperium – każde z nich wiąże się z innymi bonusami.

Oprócz tego istnieje druga opcja: gdy nasze stronnictwo zostanie uznane za zbyt słabe, ze względu na niewielkie wpływy w senacie bądź radzie plemiennej, zostaniemy skazani na wygnanie. Tym razem będziemy musieli skorzystać z lojalnych nam wojsk i odbić utracone prowincje.

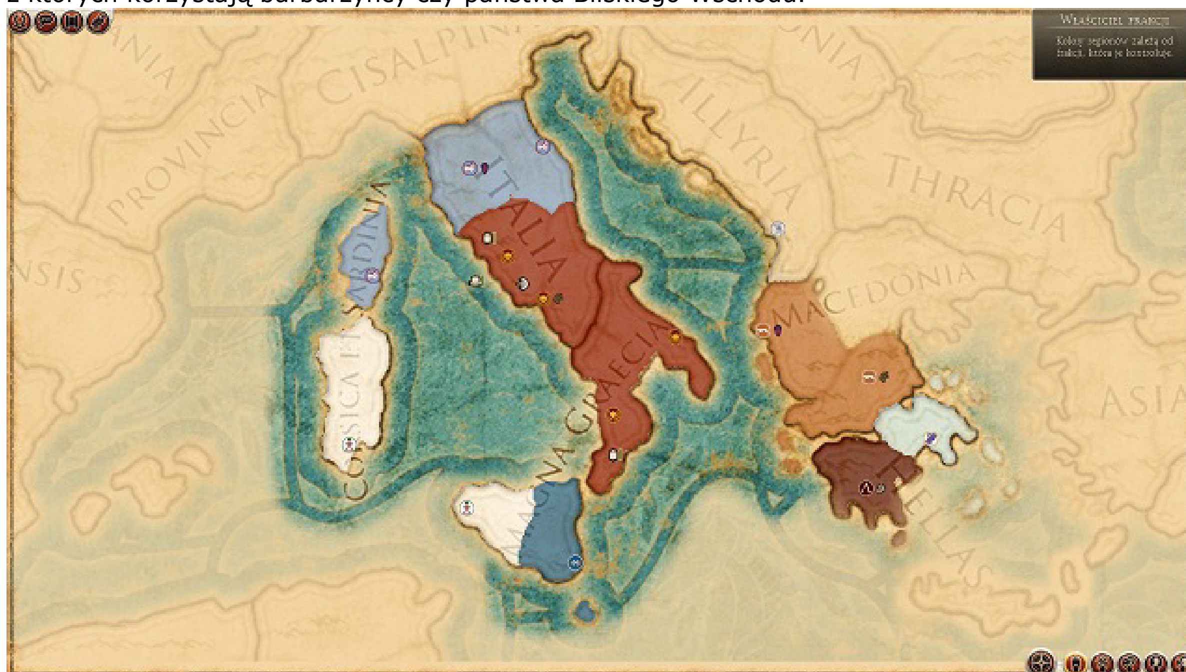
Niezależnie od przyczyny wybuchu wojny domowej, po kilku turach rozpoczną się pertraktacje pokojowe. Ich wynik będzie zależał bezpośrednio od siły militarnej poszczególnych stronnictw, stąd też warto zawsze zadbać, aby w ekstremalnych sytuacjach to generałowie należący do naszego rodu dowodzili najpotężniejszymi armiami.

Frakcje – Rzym

Charakterystyka

Rzym jest jedną z dwóch republik, których poczynaniami możemy pokierować w Total War: Rome II. Wybierając tą frakcję rozpoczniemy grę w doskonałym położeniu: pod naszą kontrolą znajduje się większość Półwyspu Apenińskiego; jedynie na północy napotkamy wrogo nastawioną do nas Ligę Etruską. Na południu znajdują się neutralne Syrakuzy, oraz walcząca o dominację nad Morzem Śródziemnym Kartagina.

Rzym ma dostęp do najlepszej piechoty w Total War: Rome II. Każdy oddział piechurów jest w stanie bez większego problemu nawiązać konfrontację ze swoimi odpowiednikami u innych nacji. Dodatkowo dysponuje on dużą ilością skutecznych maszyn wojennych, pozwalających na przerwanie impasu na polu walki. Niestety lekka piechota oraz kawaleria są znacznie słabsze niż te, z których korzystają barbarzyńcy czy państwa Bliskiego Wschodu.



Jako republika, Rzym może wybrać jeden z trzech reprezentujących ją rodów: Korneliuszów, Juliuszów lub Juniuszów – każdy z nich posiada własne plusy i minusy częściowo wpływając na kierunek naszej przyszłej ekspansji.

Początkowe bonusy

Rzym rozpoczyna grę posiadając dwa bardzo silne bonusy:

- *Chleb i igrzyska*: dający +1 żywności we wszystkich prowincjach
- *Rzymskie legiony*: +1 do poziomu doświadczenia werbowanych oddziałów rzymskiej piechoty

Dodatkowo, zależnie od wybranego rodu otrzymamy kolejne dwie zdolności oraz jeden minus.

Dom Kornelii:

- *Zarządcy*: +3% do wysokości podatków
- *Filhelleni*: premia do stosunków dyplomatycznych z frakcjami helleńskimi
- *Pogarda dla plebsu*: Kara do ładu publicznego (min. -4) z powodu obecności kultury łacińskiej.

Jak widać, Korneliusze będą mieli bardzo duże problemy z zarządzaniem rozwiniętym imperium, spowodowane karami do ładu publicznego. Frakcja ta doskonale nadaje się do szybkiego zwiększenia sfery wpływów o Półwysep Bałkański.

Dom Julii:

- *Pogromcy barbarzyńców*: +10% do morale podczas walk z barbarzyńcami
- *Romanizacja*: +4 do szerzenia kultury
- *Ucisk kulturowy*: +25% do negatywnego wpływu na ład publiczny z powodu obecności obcych kultur

Juliusze są znacznie mniej wymagającym rodem niż Korneliusze. Posiadają oni dodatkowe bonusy podczas walk z barbarzyńcami, co pozwala im o wiele łatwiej podbijać plemienną Europę. Dodatkowo bardzo szybko romanizują podbite tereny, zmniejszając kary pochodzące z ucisku kulturowego. Wykorzystanie dygnitarzy do szerzenia kultury, zanim skorzystamy z pomocy legionów, całkowicie zniweluje wady tego rodu.

Dom Junii:

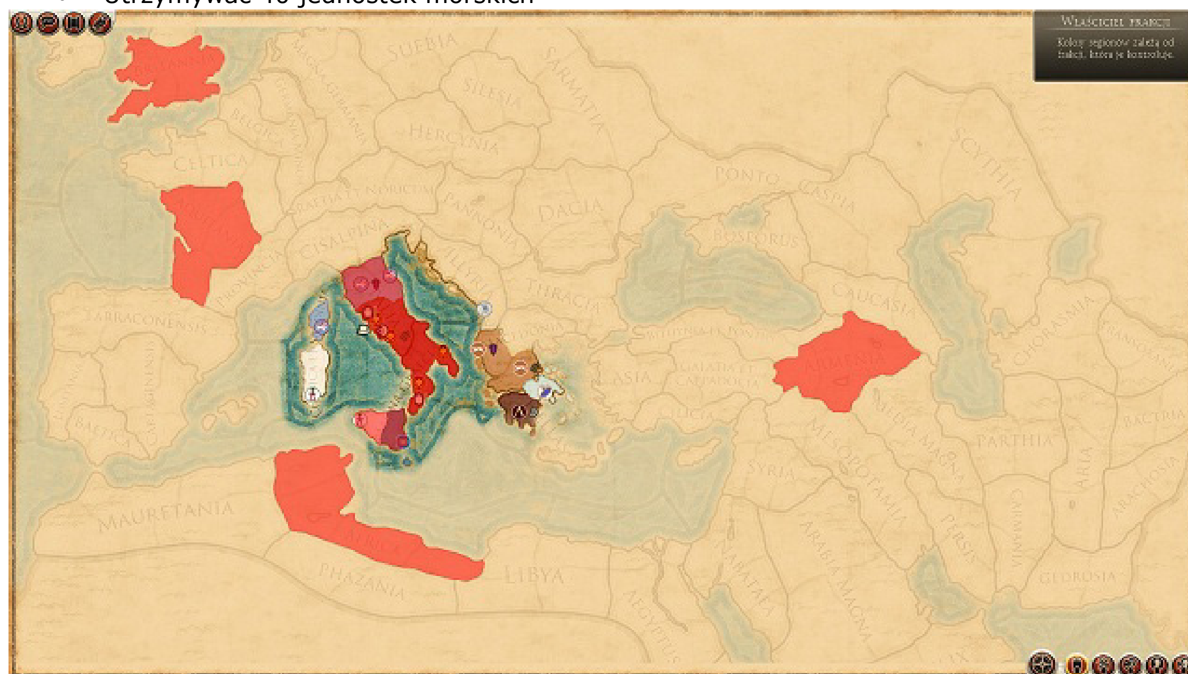
- *Zdolni rolnicy*: +10% do przychodów generowanych przez budynki rolnicze
- *Założyciele*: premia do ładu publicznego (maks. +4) z powodu obecności kultury łacińskiej
- *Słabość polityczna*: kara do stosunków dyplomatycznych ze wszystkimi frakcjami

Juniusze są kolejnym wyjątkowo łatwym do prowadzenia rodem. Zwiększone przychody generowane przez budynki rolnicze zapewniają nie tylko przypływ pieniędzy ale i żywności, zaś premia do ładu publicznego poprawia nastroje w państwie. Jedynym problemem Juniuszów będzie utrzymywanie stałych stosunków dyplomatycznych z pozostałymi państwami – *słabość polityczna* utrudni im pertraktacje.

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

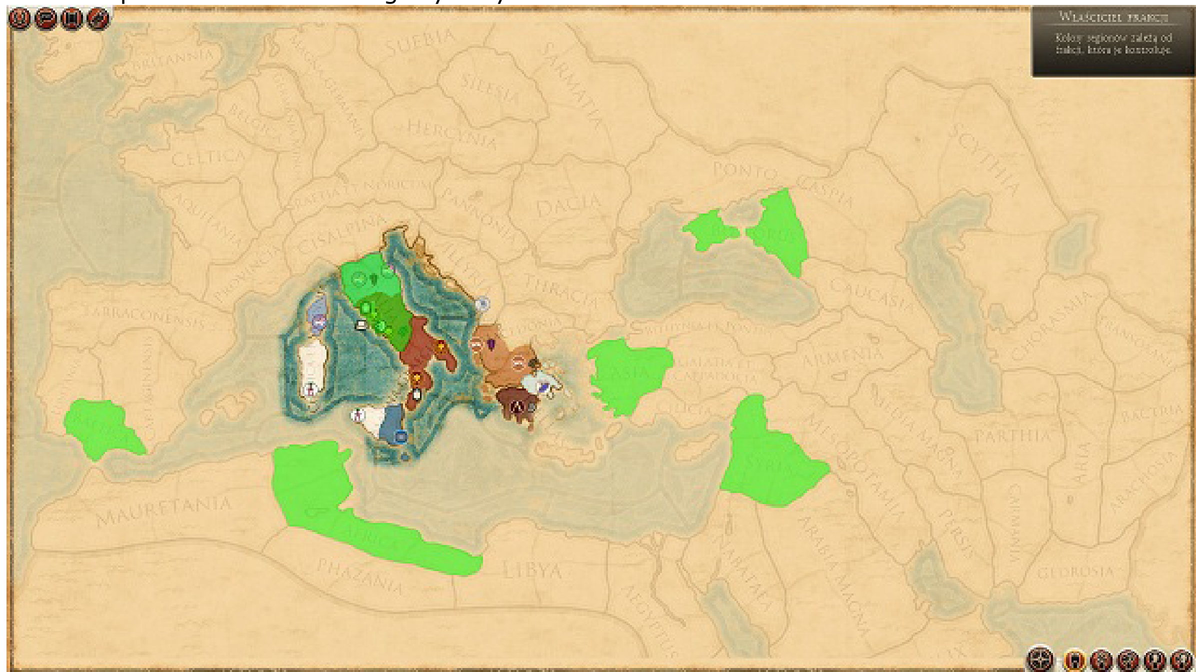
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Italia, Magna Graecia, Aquitania, Armenia, Africa, Britannia
- Opanować 140 osad
- Utrzymywać 140 oddziałów
- Utrzymywać 40 jednostek morskich



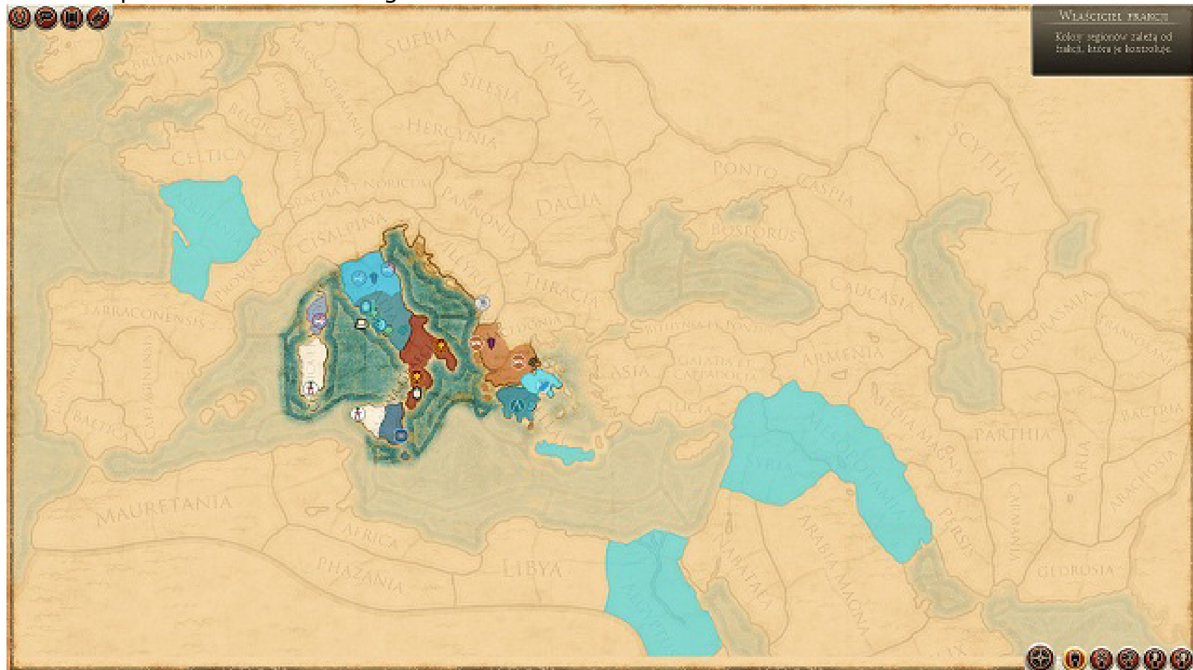
Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Italia, Africa, Syria, Bosporus, Baetica, Asia
- Opanować 90 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Utrzymać 70 oddziałów
- Opracować 20 technologii cywilnych



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Italia, Aegyptus, Hellas, Aquitania, Mesopotamia, Syria
- Kontrolować po jednej osadzie w 35 prowincjach, w których dominuje kultura rzymska
- Wznieść budynek: Panteon
- Wznieść budynek: Koloseum
- Opracować 30 technologii



Pierwsze kroki

Jako, że grę rozpoczynamy w stanie wojny z Ligą Etruską powinniśmy pójść za ciosem i uderzyć na naszego północnego sąsiada. Stacjonujący nieopodal Rzymu legion może śmiało ruszyć na północ w kierunku miasta Velathri. Jako, że należy ono do prowincji Italia, po zdobyciu go możemy od razu uzupełnić straty i ruszyć na Ariminum. Atak ten zredukuje Ligę Etruską do jednej prowincji leżącej na Korsyce. Posiadając pełną kontrolę nad Italią możemy wydać pierwszy edykt i skonsolidować nasze siły.



Następny krok zależy od wybranego przez nas wariantu zwycięstwa. Jeśli zamierzamy osiągnąć zwycięstwo ekonomiczne możemy oszczędzić Syrakuzy i rozpocząć z nimi wymianę handlową. Polecam również osiągnąć porozumienie z państwami greckimi: Atenami i/lub Spartą. W międzyczasie możemy rozpocząć budowę floty w Neapolis i szykować się do nieuniknionej wojny z Kartaginą. Naszym kolejnym celem powinno być zdobycie kontroli nad Korsyką i Sardynią oraz Sycylią.



Gdy już wytniemy dla siebie skrawek Morza Śródziemnego będziemy mieli do dyspozycji kilka dróg. Możemy dokończyć starcie z Kartaginą i przejąć prowincję Africa, a stamtąd ruszyć do Libii i Egiptu lub Mauretanii. Do Hiszpanio możemy również dotrzeć drogą lądową, przez Alpy – w tym przypadku czekają nas liczne konflikty z plemionami barbarzyńskimi. Marsz w kierunku Brytanii jest znacznie bardziej ryzykowny – czeka nas długa wędrówka na północ w niegościnnym dla nas terenie. Proponuję odłożyć go na później, kiedy nasz skarbiec będzie pełny i będziemy mogli zafundować długą kampanię wojskową. Jednym z ciekawszych kierunków rozwoju są Bałkany oraz Azja Mniejsza, stanowiąca bramę do prowincji leżących na Bliskim Wschodzie.

Polecam nieustannie zwracać uwagę na cel naszej misji oraz wybrany przez nas wariant zwycięstwa: wygrana poprzez dominację ekonomiczną bądź kulturową nie wymaga od nas długiego marszu na północ, zaś w przypadku dominacji militarnej musimy dotrzeć daleko na wschód, aż do Armenii.

Najważniejsze dostępne jednostki

Hastati

Dostępna od samego początku gry rzymska ciężka piechota. Jest w stanie pokonać większość napotkanych oddziałów wroga; skoncentrowane ataki przeciwnika są w stanie przełamać ich formację.



Principes

Wczesna piechota uderzeniowa; doskonała do przełamywania linii wroga.



Triarii

Jedne z najlepiej opancerzonych oddziałów dostępnych dla Rzymu. Nie tylko są w stanie wytrzymać atak dowolnego przeciwnika; dzięki swojej mobilności doskonale sprawdzają się jako oddziały flankujące.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	34
Siła ciosu	40
Premia do szarży	26
Obrona w zwarciu	59
Pancerz	90
Zdrowie	40
Bazowe morale	65

Legioniści

Oddziały uniwersalne będące następcami *hastati* i *principes* i łączącymi ich cechy. Mogą zarówno utrzymywać linię jak i przełamywać szyki wroga.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	56
Siła ciosu	50
Premia do szarży	11
Obrona w zwarciu	31
Pancerz	75
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Kohorta legionowa

„Ulepszeni" legioniści; droższi lecz skuteczniejsi od swoich poprzedników. Dostępni dopiero po odblokowaniu technologii *armia zawodowa*.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	49
Siła ciosu	50
Premia do szarży	11
Obrona w zwarciu	31
Pancerz	85
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Gwardia pretoriańska

Najlepsze oddziały piechoty dostępne dla Rzymu. Elita elit, zdolna samodzielnie pokonać znacznie liczniejsze siły wroga. Musimy jedynie uważać, aby nie dać otoczyć się przeważającym siłom wroga.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	79
Siła ciosu	55
Premia do szarży	17
Obrona w zwarciu	41
Pancerz	85
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Pomocnicza piechota

Dostępna prawie od początku gry, *piechota pomocnicza* zajmuje się głównie ochroną flank w armii oraz atakami na osłabione oddziały przeciwnika. Jest ona również znacznie tańsza niż ciężkozbrojni legioniści.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	20
Siła ciosu	40
Premia do szarży	16
Obrona w zwarciu	48
Pancerz	65
Zdrowie	35
Bazowe morale	45

Velites

Niezwykle skuteczne oddziały oszczepników dostępne dla Rzymu. Zmasowany atak velites potrafi zniszczyć nawet oddziały ciężkiej piechoty. Ich największą wadą jest olbrzymia podatność na ataki kawalerii.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	18
Zasięg	80
Strzały na minutę	8
Amunicja	10
Atak w zwarciu	9
Siła ciosu	20
Premia do szarży	3
Obrona w zwarciu	28
Pancerz	15
Zdrowie	30
Bazowe morale	25

Equites

Pierwsza dostępna dla Rzymu kawaleria. Doskonale nadaje się do eliminowania harcowników i ścigania rozbitych oddziałów wroga.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	20
Siła ciosu	40
Premia do szarży	16
Obrona w zwarciu	48
Pancerz	60
Zdrowie	65
Bazowe morale	40

Socii Equites Extraordinarii

Ciężkozbrojna kawaleria, która może pokusić się o przełamywanie linii frontu bronionej przez lekką i średnią piechotę. Nadaje się również do niszczenia wrogiej kawalerii i harcowników.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	25
Siła ciosu	36
Premia do szarży	47
Obrona w zwarciu	10
Pancerz	60
Zdrowie	90
Bazowe morale	55

Psy bojowe

Spuszczone ze smyczy psy bojowe błyskawicznie rozprawią się z wrogimi harcownikami i jego lekką piechotą. Dodatkowo wprowadzają zamęt w szeregach wroga, dając nam wystarczająco czasu na uderzenie ciężką piechotą.

76 (76)	PD:
Atak w zwarciu	25
Siła ciosu	55
Premia do szarży	26
Obrona w zwarciu	50
Pancerz	15
Zdrowie	30
Bazowe morale	35

Rzymska balista

Tania i skuteczna maszyna wojenna, doskonale nadająca się do ostrzeliwania ciężkiej piechoty wroga. W przypadku, gdy prowadzimy oblężenie dosyć skutecznie otwiera wrota oraz niszczy umocnienia przeciwnika.

4 (4) PD:

Siła ostrzału	170
Zasięg	420
Strzały na minutę	3
Amunicja	15
Atak w zwarciu	10
Siła ciosu	20
Premia do szarży	5
Obrona w zwarciu	5
Pancerz	10
Zdrowie	35
Bazowe morale	40

Frakcje – Icenowie

Charakterystyka

Icenowie rozpoczynają rozgrywkę w Brytanii. Z plecami opartymi o wody Morza Północnego, posiadając przed sobą inne plemiona brytyjskie znajdują się w wyjątkowo dogodnej pozycji. Zakończenie walk plemiennych, konsolidacja własnej pozycji i ewentualne założenie konfederacji ze współbraćmi pozwoli im wyruszyć na podbój kontynentu.



Wojsko Icenów składa się głównie z lekko opancerzonej piechoty podatnej na ostrzał wroga; dopiero po rozwinięciu drzewka technologicznego i rozbudowaniu miast otrzymamy oddziały zdolne wytrzymać dłuższy ostrzał. Z drugiej strony Icenowie dysponują solidną kawalerią oraz mają dostęp do rydwanów bojowych, które bez problemu rozniosą na strzępy lekką piechotę wroga. W starciach z opancerzonymi legionistami, ciężkie miecze barbarzyńców będą służyły im za otwieracze do konserw.

Początkowe bonusy

Bonusy dostępne dla Icenów nie są zbyt potężne, lecz pozwalają im na powolną rozbudowę własnej strefy wpływów:

- *Poczucie niepodległości*: +10% do obrony w zwarciu podczas starć na własnym lub sojuszniczym terytorium
- *Społeczność wojowników*: +1 do ładu publicznego za każdą prowadzoną wojnę
- *Dzieci Andraste*: +10% do premii szarży dla wszystkich oddziałów podczas ataku
- *Aspiracje kulturowe*: premia do stosunków dyplomatycznych ze wszystkimi frakcjami niebarbarzyńskimi
- *Bez litości*: -50% do liczby jeńców wojennych

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

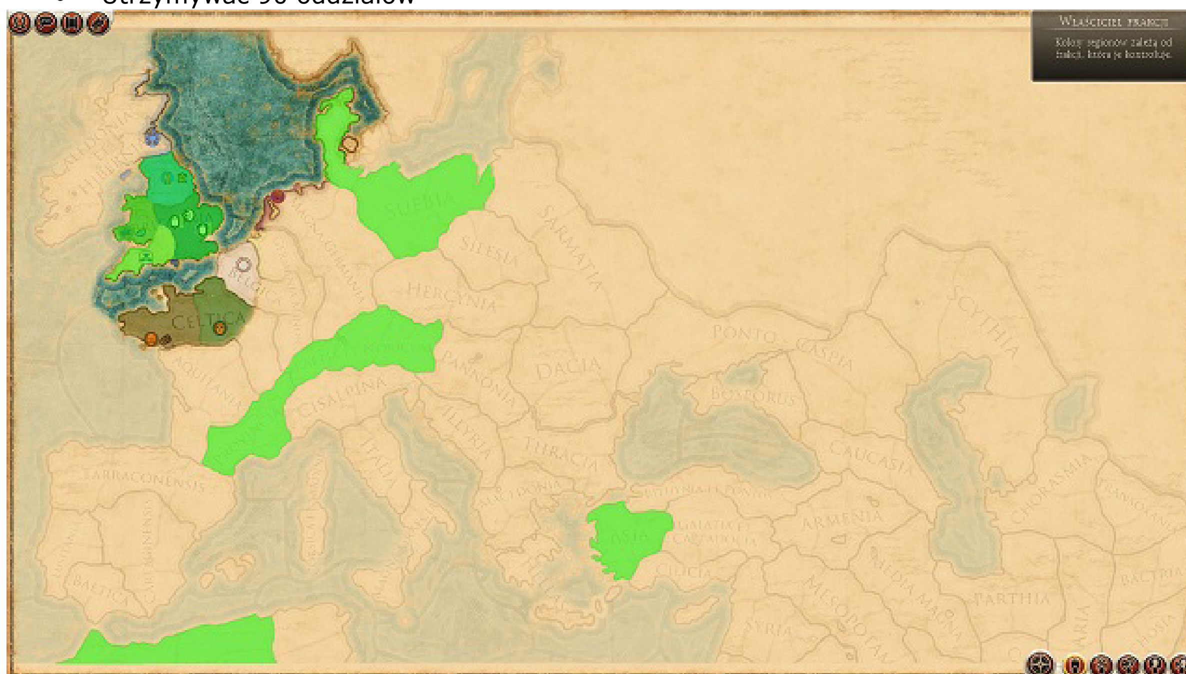
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Caledonia et Hibernia, Britannia, Aquitania, Suebia, Italia, Cartaginensis
- Opanować 110 osad
- Zniszczyć lub splądrować 50 osad
- Utrzymywać 180 oddziałów



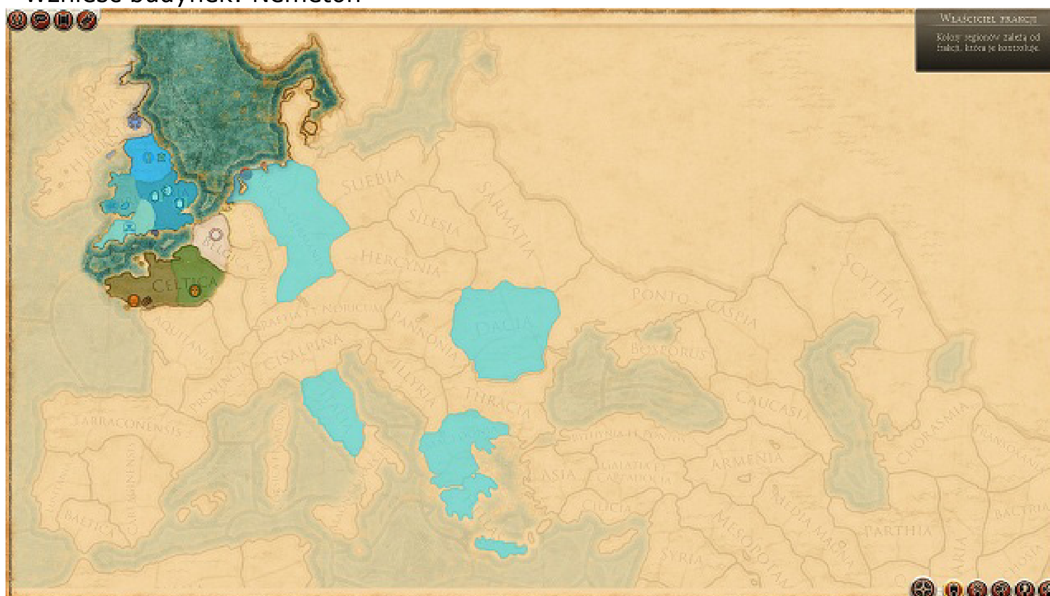
Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Britannia, Provincia, Raetia et Noricum, Asia, Mauretania, Suebia
- Opanować 60 osad
- Zniszczyć lub splądrować 30 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Posiadać 500000 talentów w skarbcu
- Utrzymywać 90 oddziałów



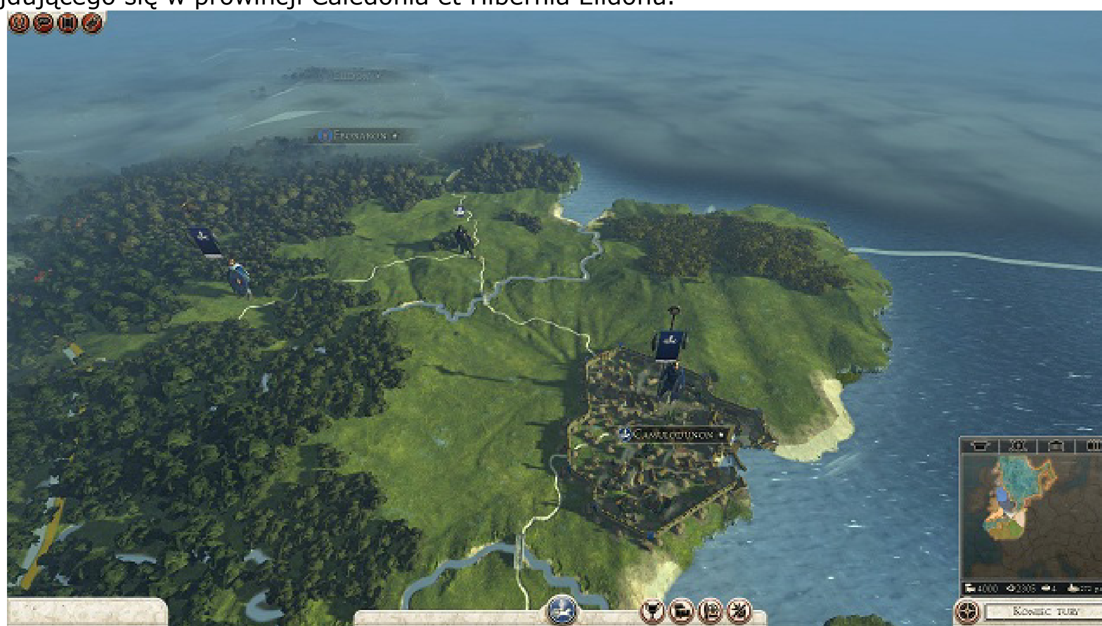
Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Britannia, Hellas, Magna Germania, Macedonia, Italia, Dacia
- Kontrolować po jednej osadzie w 50 prowincjach, w których dominuje kultura celtycka
- Wznieść budynek: Nemeton



Pierwsze kroki

Ścieżka prowadząca do Demetów przechodzi przez terytorium Dumnów, stąd też możemy ich chwilowo zignorować. Naszym pierwszym celem powinien być północny Eborakon. Najlepiej wyruszyć w jego stronę dwoma armiami, gdyż nasz marsz będziemy kontynuowali w kierunku znajdującego się w prowincji Caledonia et Hibernia Eildonu.



Dopiero teraz możemy spróbować porozumieć się z Dumnami; jeśli odmówią nam możliwości przekroczenia przez ich teren bądź też nie zechcą zawiązać z nami konfederacji powinniśmy ich jak najszybciej wyeliminować a następnie uderzyć na Demetów. Teraz wystarczy zaokrętować nasze obie armie i ruszyć do Eblany, a cała Wielka Brytania znajdzie się pod naszą kontrolą.

Następnym krokiem jest desant na kontynent. Zależnie od zawartych sojuszy, powinniśmy znaleźć przynajmniej jedno neutralne lądowisko – będzie to nasz przyczółek do dalszej ekspansji w głąb lądu.



Zależnie od obranego przez nas wariantu zwycięstwa możemy ruszyć na wschód w kierunku plemion germańskich bądź na południe, aż do Hiszpanii. Kampanię zakończymy najszybciej dążąc do przewagi militarnej nad naszymi przeciwnikami. Zdobycie przewagi ekonomicznej lub kulturowej będzie wymagało od nas marszu w kierunku Bałkanów, a tym samym ciężkich starć z frakcjami helleńskimi.

Najważniejsze dostępne jednostki

Gromada włóczników

Pierwsza dostępna dla nas piechota. Posiada dużą obronę w zwarciu dzięki temu jest w stanie przytrzymać wrogie oddziały. Podczas szarży wykorzystuje oszczepy przerzedzając szeregi wroga.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	18
Siła ciosu	40
Premia do szarży	23
Obrona w zwarciu	49
Pancerz	35
Zdrowie	35
Bazowe morale	40

Gromada włóczników wybranych

Jest to najodporniejszy oddział, jaki oddano do naszej dyspozycji. Dzięki wysokiej obronie w walce wręcz oraz solidnemu pancerzowi są w stanie wytrzymać wrogą szarżę i utrzymać pozycję do czasu przybycia wsparcia.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	26
Siła ciosu	40
Premia do szarży	28
Obrona w zwarciu	62
Pancerz	65
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Gromada mieczy

Piechota uderzeniowa; nie jest zbyt odporna na ciosy, lecz znajdujące się na jej wyposażeniu miecze bez problemu przebiją wrogi pancerz.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	23
Siła ciosu	55
Premia do szarży	21
Obrona w zwarciu	43
Pancerz	35
Zdrowie	35
Bazowe morale	40

Gromada mieczy wybranych

Ulepszona piechota uderzeniowa. Jest ona znacznie wytrzymalsza od poprzedników; dodatkowo im dłużej trwa bitwa, tym większe zadaje ona obrażenia.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	33
Siła ciosu	55
Premia do szarży	28
Obrona w zwarciu	50
Pancerz	65
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Heroiczna szlachta

Elitarna piechota Icenów. Świetnie wyszkolona i wyposażona, jest w stanie walczyć na równi z większością elitarnych oddziałów wroga. Podobnie jak *gromada mieczy wybranych*, im dłużej znajdują się w walce, tym większe zadają obrażenia.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	48
Siła ciosu	60
Premia do szarży	40
Obrona w zwarciu	68
Pancerz	65
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Bretońscy procarze

Podstawowa i zarazem najskuteczniejsza jednostka miotająca Icenów. Duże grupy procarzy są w stanie nie tylko zniszczyć oddziały wrogich harcowników, lecz również przerzedzić lekką piechotę wroga i zmusić go do rozpoczęcia natarcia.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	10
Zasięg	150
Strzały na minutę	7
Amunicja	25
Atak w zwarciu	9
Siła ciosu	20
Premia do szarży	3
Obrona w zwarciu	28
Pancerz	15
Zdrowie	30
Bazowe morale	25

Bretońscy zwiadowcy konni

Lekka kawaleria służąca do niszczenia oddziałów harcowników i flankowania przeciwnika. Jako, że nie jest ona odporna na ostrzał, powinniśmy unikać paradowania naprzeciwko wrogich strzelców.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	16
Siła ciosu	40
Premia do szarży	21
Obrona w zwarciu	46
Pancerz	35
Zdrowie	55
Bazowe morale	35

Heroiczni jeźdźcy

Ciężka kawaleria Icenów, zdolna bez problemu przełamywać szyki wroga i walczyć z ciężką piechotą. Jeśli zastosujemy ją jako oddział flankujący, tylko zwielokrotnimy jej skuteczność.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	38
Siła ciosu	45
Premia do szarży	40
Obrona w zwarciu	82
Pancerz	65
Zdrowie	90
Bazowe morale	75

Rydwany

Oddziały uderzeniowe służące przełamywaniu formacji wroga i wprowadzaniu zamętu w jego szykach. Nadają się zarówno do wykonania pierwszego uderzenia, po którym nastąpi atak piechoty jak również do flankowania i szarżowania na odsłonięte plecy wroga. Błyskawicznie rozprawiają się z lekką piechotą. Korzystając z rydwanów musimy uważać na ich największego wroga – kawalerię.

20 (20)	PD:
Atak w zwarciu	48
Siła ciosu	55
Premia do szarży	40
Obrona w zwarciu	68
Pancerz	65
Zdrowie	70
Bazowe morale	75

Frakcje – Macedonia

C h a r a k t e r y s t y k a

Położenie Macedonii nie należy do najlepszych. Granice państwa są odsłonięte ze wszystkich stron i tylko dobre chęci naszych sąsiadów powstrzymują ich od zagarnięcia naszych ziem. Znajdujący się na południowym-zachodzie Epir zajęty jest walką z naszym sojusznikiem – Spartą, co prędzej czy później wciągnie i nas do tej wojny. Na wschodzie Macedonia graniczy z Tylis – kolejnym przeciwnikiem chętnym podbicia naszych ziem. Reszta Tracji jest tymczasowo neutralna, lecz musimy bacznie uważać na ruchy wojsk należących do lokalnych władców.



Macedonia posiada jedne z najlepszych oddziałów piechoty w grze. Zarówno jej włócznicy, włącznie z prawie niezniszczalnymi *nosicielami tarcz*, pikinierzy i piechota do walki wręcz są w stanie pokonać każdego napotkanego przeciwnika. Skład armii dodatkowo jest uzupełniony o świetną kawalerię – tak przygotowani bez problemu możemy ponownie ruszyć w ślady Aleksandra Wielkiego.

P o c z ą t k o w e   b o n u s y

Macedonia jest jednym z dwóch dostępnych w grze królestw diadochów, stąd też posiada charakterystyczne dla nich bonusy:

- *Dziedzictwo Aleksandra*: -20% do oporu wobec okupacji
- *Konflikty spadkobierców*: +10% do morale walcząc z frakcjami helleńskimi

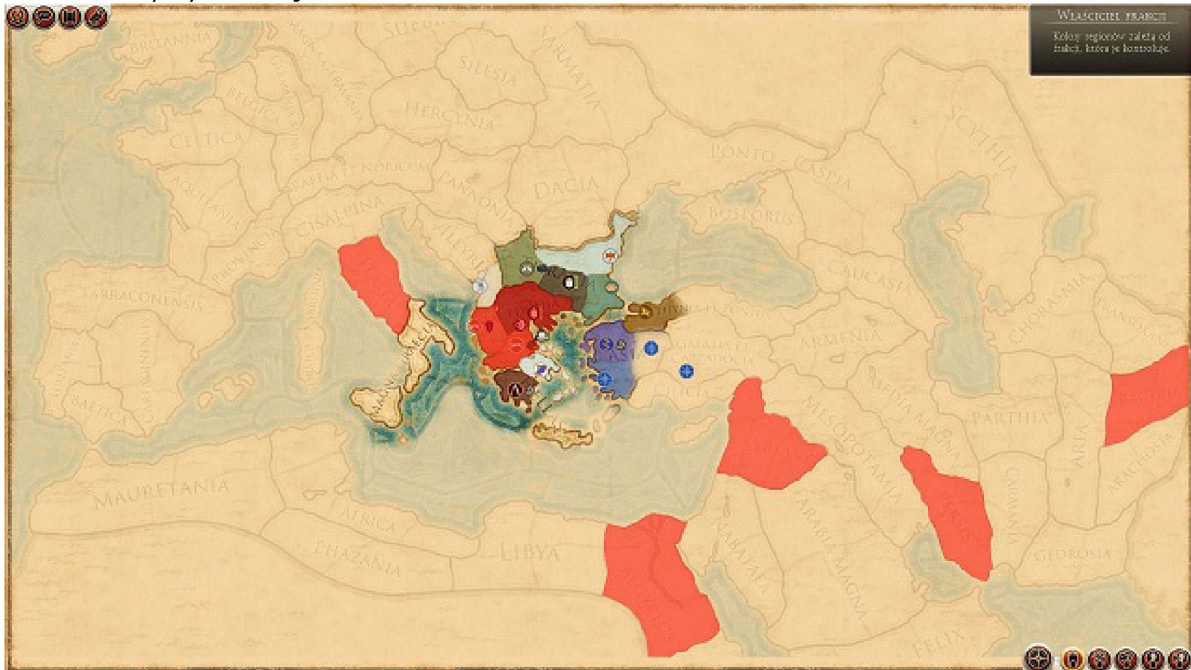
Oprócz tego posiada ona dwa dodatkowe bonusy i jeden minus, unikalne dla Macedonii:

- *Umowy handlowe*: +10% do przychodów generowanych przez budynki przemysłowe
- *Pogromcy barbarzyńców*: +10% do morale podczas walk z barbarzyńcami
- *Helleńska rywalizacja*: kara do stosunków dyplomatycznych z frakcjami helleńskimi

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

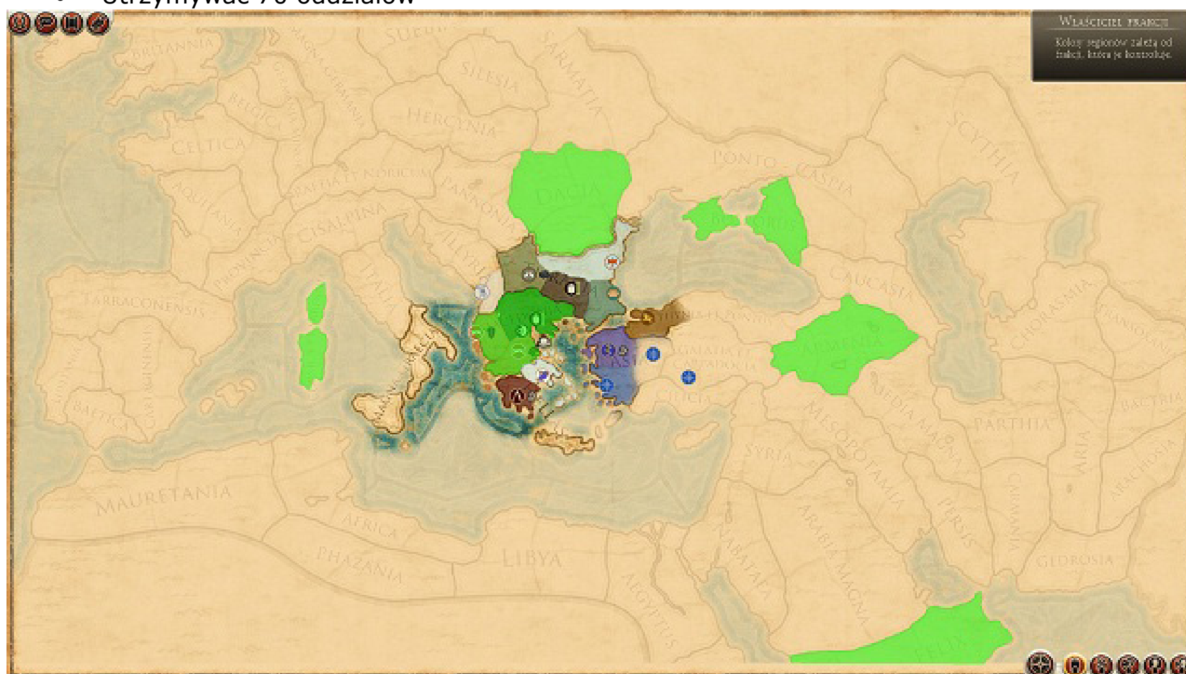
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Macedonia, Aegyptus, Italia, Syria, Persis, Baktria
- Opanować 140 osad
- Utrzymywać 140 oddziałów
- Utrzymywać 40 jednostek morskich



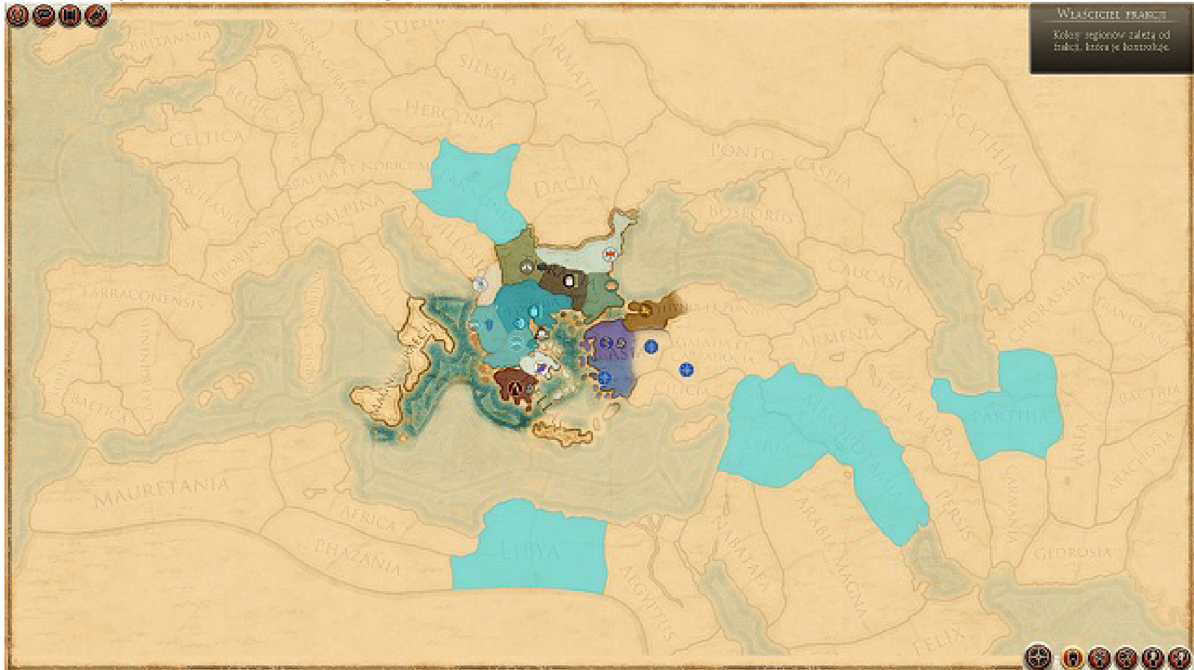
Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Macedonia, Arabia Felix, Armenia, Corsica et Sardinia, Dacia, Bosporus
- Opanować 90 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Opracować 20 technologii cywilnych
- Utrzymywać 70 oddziałów



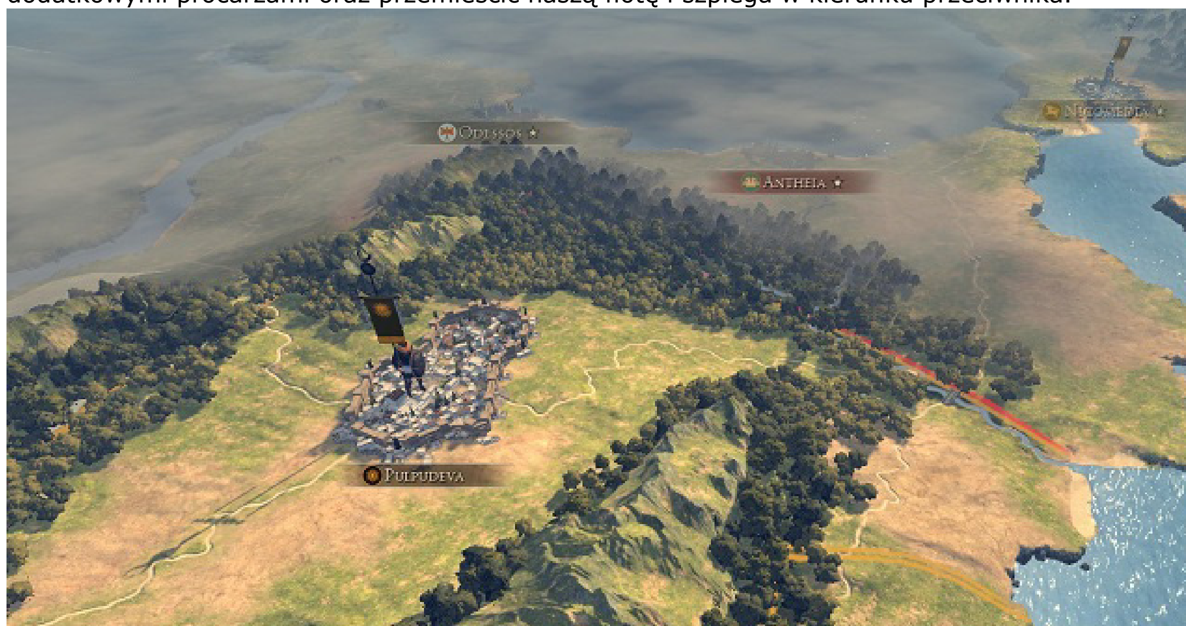
Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Macedonia, Pannonia, Parthia, Syria, Mesopotamia, Libya
- Kontrolować po jednej osadzie w 45 prowincjach, w których dominuje kultura helleńska
- Wznieść budynek: Hieron ton Megalon Theon
- Opracować 30 technologii



Pierwsze kroki

Jako, że grę rozpoczniemy będąc w stanie wojny z Tylis, możemy śmiało ruszyć w tamtą stronę oddziałami stacjonującymi w Pulpudeva. Zanim przekroczymy granicę polecam wzmocnić nasze siły dodatkowymi procarzami oraz przemieścić naszą flotę i szpiega w kierunku przeciwnika.



Kolejny krok zależy od postępów Aten i Sparty w walce z Epirem; polecam jednak jak najszybciej zająć pozostałe regiony należące do prowincji Macedonia. Teraz możemy powrócić do podboju Tracji. Posiadając dwie prowincje znacznie poszerzymy nasze pole manewru i otworzymy nowe kierunki ekspansji.



Niezależnie od wybranego przez nas wariantu zwycięstwa będziemy zmuszeni wyruszyć na wschód, w kierunku starego imperium Aleksandra. Potrzebna będzie tutaj nie tylko skuteczna piechota, lecz również kawaleria zdolna dogonić lekkozbrojnych jeźdźców z Bliskiego Wschodu.

Najważniejsze dostępne jednostki

Hoplici

Podstawowa piechota Macedonii: skuteczna zarówno w ataku jak i obronie. Kilka oddziałów hoplitów bez problemu utrzyma linię frontu dając czas kawalerii na oflankowanie przeciwnika.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	32
Siła ciosu	40
Premia do szarży	24
Obrona w zwarciu	63
Pancerz	75
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Nosiciele tarcz

Elitarni macedońscy włócznicy. Posiadają najlepszy pancerz w grze, co czyni ich praktycznie niewrażliwymi na ataki wroga. Dzięki swojemu wysokiemu morale praktycznie nigdy nie panikują. Oddział nosicieli tarcz jest w stanie walczyć z każdym przeciwnikiem.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	38
Siła ciosu	45
Premia do szarży	29
Obrona w zwarciu	62
Pancerz	100
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Pikinierzy

Podstawowa piechota uzbrojona w piki. Doskonała do blokowania ciasnych przejść; wystarczy osłonić jej flanki, a bez problemu pokonają liczniejszego przeciwnika.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	21
Siła ciosu	30
Premia do szarży	6
Obrona w zwarciu	28
Pancerz	60
Zdrowie	35
Bazowe morale	45

Piesi kompani

Elitarni pikinierzy Macedonii. Podobnie jak poprzednicy, ich preferowaną pozycją na polu walki są ciasne przesmyki, które mogą zablokować za pomocą falangi. Na otwartym polu powinniśmy wystawiać ich w centrum szyku.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	40
Siła ciosu	35
Premia do szarży	12
Obrona w zwarciu	53
Pancerz	85
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Królewscy peltaści

Piechota wyposażona w oszczepy (używane tylko podczas szarży) i miecze. Doskonale współpracuje z pikinierami i nosicielami tarcz, atakując przeciwnika z flanki.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	69
Siła ciosu	55
Premia do szarży	24
Obrona w zwarciu	50
Pancerz	75
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Łucznicy

Podstawowi strzelcy Macedonii. Dobry zasięg w połączeniu z dużymi obrażeniami często zmusza przeciwnika do ataku – wprost w objęcia macedońskiej falangi.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	20
Zasięg	125
Strzały na minutę	6
Amunicja	15
Atak w zwarciu	9
Siła ciosu	20
Premia do szarży	3
Obrona w zwarciu	3
Pancerz	10
Zdrowie	30
Bazowe morale	25

Ciężkozbrojni hetajrowie konni

Elitarna kawaleria do walki wręcz. Świetnie opancerzona, doskonale wyszkolona, zadająca olbrzymie obrażenia. Nadaje się zarówno do wspierania piechoty jak i rozbijania mniejszych oddziałów piechoty i kontrowania wrogiej jazdy.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	59
Siła ciosu	55
Premia do szarży	24
Obrona w zwarciu	50
Pancerz	90
Zdrowie	90
Bazowe morale	75

Jazda tarencka

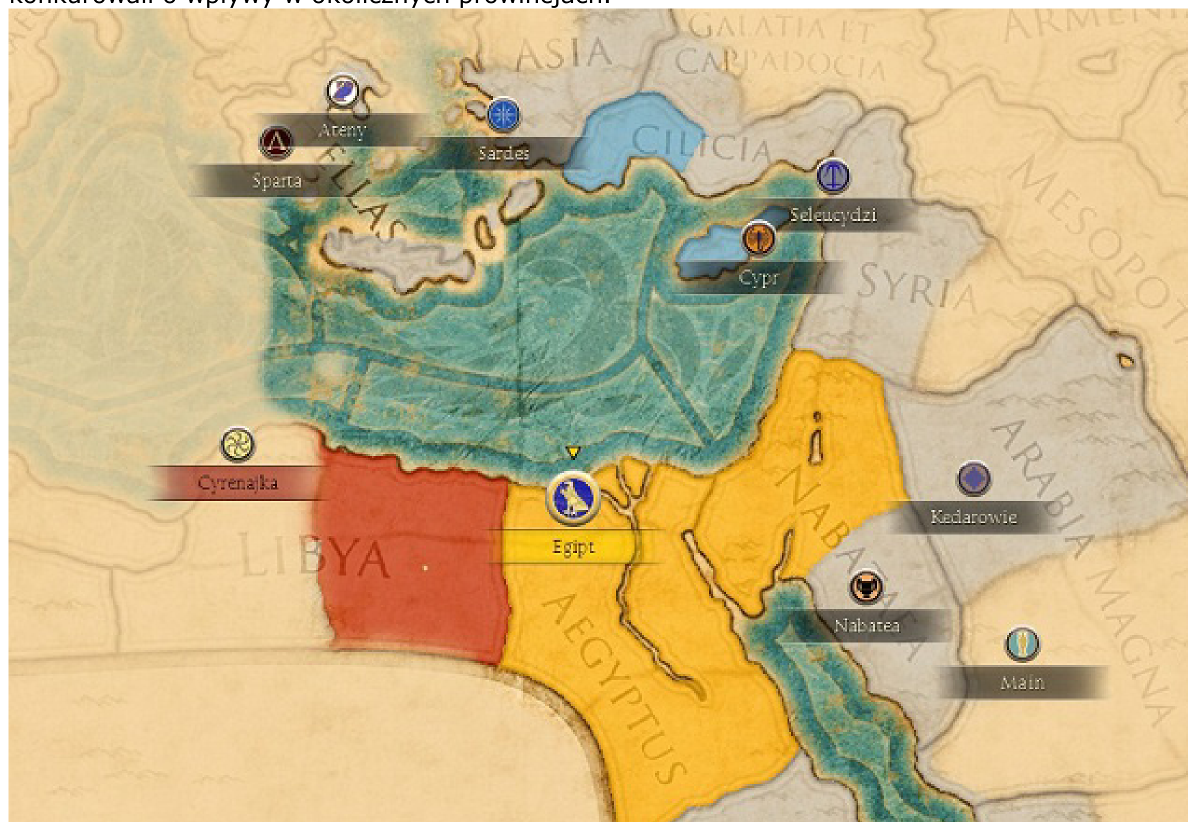
Kawaleria miotająca, zdolna przerzedzić szyki wroga przed głównym natarciem. Przydatna szczególnie na Bliskim Wschodzie, gdzie nie zawsze uda nam się zmusić przeciwnika do ataku na nasz mur pik.

80 (80)	PD:
Siła ostrzału	18
Zasięg	80
Strzały na minutę	9
Amunicja	10
Atak w zwarciu	11
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	24
Pancerz	50
Zdrowie	65
Bazowe morale	50

Frakcje – Egipt

Charakterystyka

Egipt znajduje się w wyjątkowo dogodnej pozycji startowej. Od południa graniczy tylko z Etiopią, która ze względu na brak sojuszników jest łatwym celem. Na zachodzie znajdziemy Cyrenajkę – naszego jedynego wroga. Jako, że frakcja ta jest wyjątkowo słaba, jest to dogodny kierunek dla przyszłej ekspansji. Na wschodzie napotkamy pozytywnie do nas nastawioną Nabateę zaś na północy Seleucydów. Jest to nasz najsilniejszy przeciwnik w regionie i to właśnie z nim będziemy konkurowali o wpływy w okolicznych prowincjach.



Armia Egiptu jest mieszaniną lekkozbrojnych oddziałów, charakterystycznych dla północnej Afryki oraz elitarnej piechoty wprost z Grecji. Łącząc te dwa elementy otrzymujemy wojsko zdolne zarówno walczyć w polu z ciężkozbrojnymi legionistami, jak również stawić czoła lekkozbrojnym nomadom z Bliskiego Wschodu. Świetnie wyszkolona flota stanowi uzupełnienie dla wojsk lądowych; dzięki niej będziemy mogli łatwo zaatakować każde nadmorskie państwo.

Początkowe bonusy

Egipt jest jednym z dwóch dostępnych w grze królestw diadochów, stąd też posiada charakterystyczne dla nich bonusy:

- *Dziedzictwo Aleksandra*: -20% do oporu wobec okupacji
- *Konflikty spadkobierców*: +10% do morale walcząc z frakcjami helleńskimi

Oprócz tego posiada on dwa dodatkowe bonusy i jeden minus, unikalne dla Egiptu:

- *Ptolemejskie oświecenie*: +10% do tempa opracowywania technologii
- *Znajomość żeglugi*: +1 do poziomu doświadczenia wszystkich statków egipskich
- *Obca dynastia*: +25% do negatywnego wpływu na ład publiczny z powodu obecności obcych kultur

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Aegyptus, Italia, Macedonia, Syria, Persis, Baktria
- Opanować 120 osad
- Utrzymywać 120 oddziałów
- Utrzymywać 60 jednostek morskich



Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Aegyptus, Arabia Felix, Bithynia et Pontus, Magna Graecia, Tarraconensis, Provincia
- Opanować 90 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Opracować 20 technologii cywilnych
- Utrzymywać 70 oddziałów



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Aegyptus, Parthia, Mesopotamia, Mauretania, Thracia, Cisalpina
- Kontrolować po jednej osadzie w 45 prowincjach, w których dominuje kultura helleńska
- Wznieść budynek: Wielka biblioteka
- Wznieść budynek: Ptolemejski kompleks świątynny
- Opracować 30 technologii



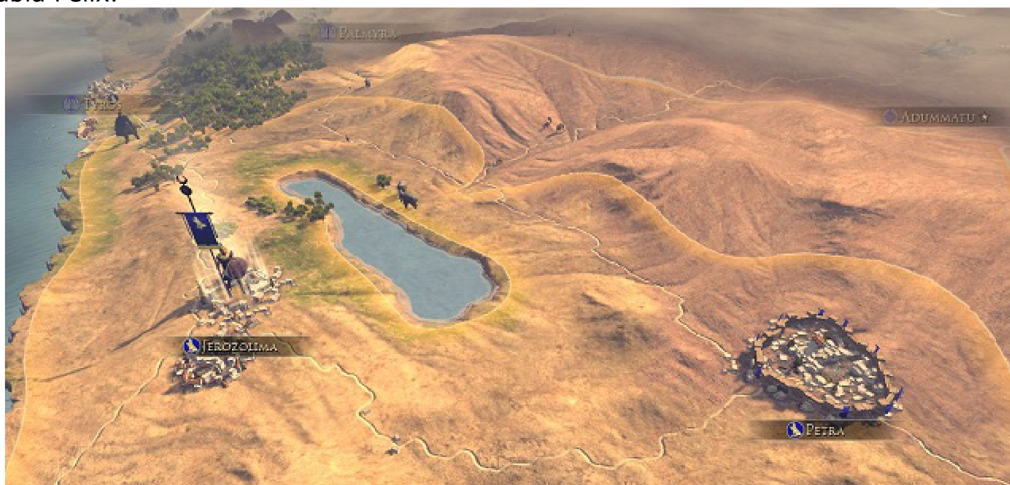
Pierwsze kroki

Już od samego początku przydatne będą nam aż trzy armie. Pierwsza powinna ruszyć na zachód, w kierunku walczącej z nami Cyrenajki. Zarówno Paraitonion jak i Ammonium są dla nas łatwym celem; w pierwszym przypadku możemy nawet skorzystać ze stacjonującej nieopodal Aleksandrii floty. Docelowo powinniśmy opanować całą Libię i przygotować się do ewentualnej inwazji na prowincję Africa.



Druga armia powinna wyruszyć na południe do Etiopii i podbić tamtejsze regiony. Jako, że lokalne frakcje nie posiadają silnych sojuszników, okolica ta stanowi doskonały teren do poszerzenia naszego imperium.

Trzecia armia będzie tymczasowo działała defensywnie, pilnując naszych granic przed najazdem Seleucydów. Możemy ją tymczasowo pozostawić w Jerozolimie; dołączony czempion zwiększy skuteczność oddziałów, przygotowując nas do nadchodzących starć. Jeśli uda się nam zawiązać sojusz z Nabateą, możliwa będzie wspólna ekspansja na Półwyspie Arabskim. Jeśli jednak nasz sąsiad odmówi, proponowałbym zlikwidować go, co otworzy nam drogę do prowincji Arabia Magna oraz Arabia Felix.



Niezależnie od obranej drogi prędzej czy później będziemy musieli wybudować flotę. Każdy wariant zwycięstwa dostępny dla Egiptu wymaga dalekich podróży zamorskich. W przypadku dominacji militarnej większość czasu spędzimy walcząc z państwami Bliskiego Wschodu – przygotujmy się tutaj na starcia z dużą ilością lekkiej kawalerii – nasze wielbłądy będą niezmiernie przydatne. Zwycięstwo ekonomiczne lub kulturowe pchnie nas w kierunku Europy, gdzie zetrzemy się z plemionami barbarzyńskimi – w tym przypadku nieocenieni będą nasi elitarni pikinierzy.

Najważniejsze dostępne jednostki

Nubijscy włócznicy

Solidna piechota z włóczniami, zdolna na pewien czas zatrzymać atak przeciwnika.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	26
Siła ciosu	40
Premia do szarży	21
Obrona w zwarciu	56
Pancerz	35
Zdrowie	35
Bazowe morale	50

Karyjscy topornicy

Piechota szturmowa wyposażona w topory; dzięki posiadaniu ciężkiego oręża są oni w stanie rozpłatać ciężko opancerzone oddziały wroga. Najlepiej używać ich jako oddział flankujący, gdyż nie posiadają zbyt dużej wytrzymałości na uderzenia.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	31
Siła ciosu	40
Premia do szarży	13
Obrona w zwarciu	23
Pancerz	35
Zdrowie	35
Bazowe morale	40

Królewscy peltaści

Elitarni greccy wojownicy, dostępni dla Egiptu Ptolemeuszów. Atakując przeciwnika wykorzystują oszczepy, aby następnie dokończyć dzieła za pomocą mieczy. Jest to doskonała piechota flankująca.



Grecka straż królewska

Kolejny elitarny oddział Greków – tym razem są to pikinierzy. Świetnie opancerzeni i uzbrojeni. Wykorzystując formację falangi, są w stanie pokonać przeciwnika przy minimalnych stratach własnych.



Galacyjska straż królewska

Celtyccy najemnicy na usługach Ptolemeuszy. Są to najlepsze oddziały szturmowe dostępne dla Egiptu – bez problemu poradzą sobie z każdym pancerzem.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	55
Siła ciosu	60
Premia do szarży	40
Obrona w zwarciu	68
Pancerz	65
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Egipscy łucznicy

Średnie morale, średnia skuteczność ostrzału, niska cena. Posiadają krótszy zasięg niż procarze, lecz ich strzały są znacznie skuteczniejsze przeciwko opancerzonym celom.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	20
Zasięg	125
Strzały na minutę	6
Amunicja	15
Atak w zwarciu	9
Siła ciosu	20
Premia do szarży	3
Obrona w zwarciu	3
Pancerz	10
Zdrowie	30
Bazowe morale	25

Włócznicy na wielbłądach

Jest to lekkozbrojna kawaleria, której głównym zadaniem jest rozbijanie harcowników wroga. Dzięki zdolności tratowania, mogą błyskawicznie pozbyć się strzelców i uciec zanim zostaną otoczeni. W przypadku walki z konnicą wroga mogą być wykorzystani jako oddział flankujący, aby spłoszyć wrogie wierzchowce.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	14
Siła ciosu	40
Premia do szarży	11
Obrona w zwarciu	44
Pancerz	15
Zdrowie	80
Bazowe morale	25

Łucznicy na wielbłądach

Mobilni łucznicy, nieocenieni podczas starć prowadzonych na pustyni. Nękają nieustannie wroga, samemu będąc poza zasięgiem ataku.

80 (80)	PD:
Siła ostrzału	25
Zasięg	110
Strzały na minutę	6
Amunicja	15
Atak w zwarciu	9
Siła ciosu	20
Premia do szarży	3
Obrona w zwarciu	3
Pancerz	10
Zdrowie	80
Bazowe morale	25

Rydwany z kosami

Rydwany bojowe służące niszczeniu lekkich oddziałów wrogiej piechoty oraz rozbijaniu szyków ciężkozbrojnych piechurów. Tak jak wszystkie maszyny, są one wrażliwe na ataki kawalerii.

12 (12)	PD:
Atak w zwarciu	60
Siła ciosu	50
Premia do szarży	14
Obrona w zwarciu	26
Pancerz	80
Zdrowie	90
Bazowe morale	65

Afrykańskie słonie bojowe

Oddziały słoni bojowych służą tratowaniu ciężkiej piechoty wroga. Pamiętajmy, aby zawsze wysłać za nimi wsparcie, gdyż samotne słonie są łatwym celem dla wrogich strzelców.

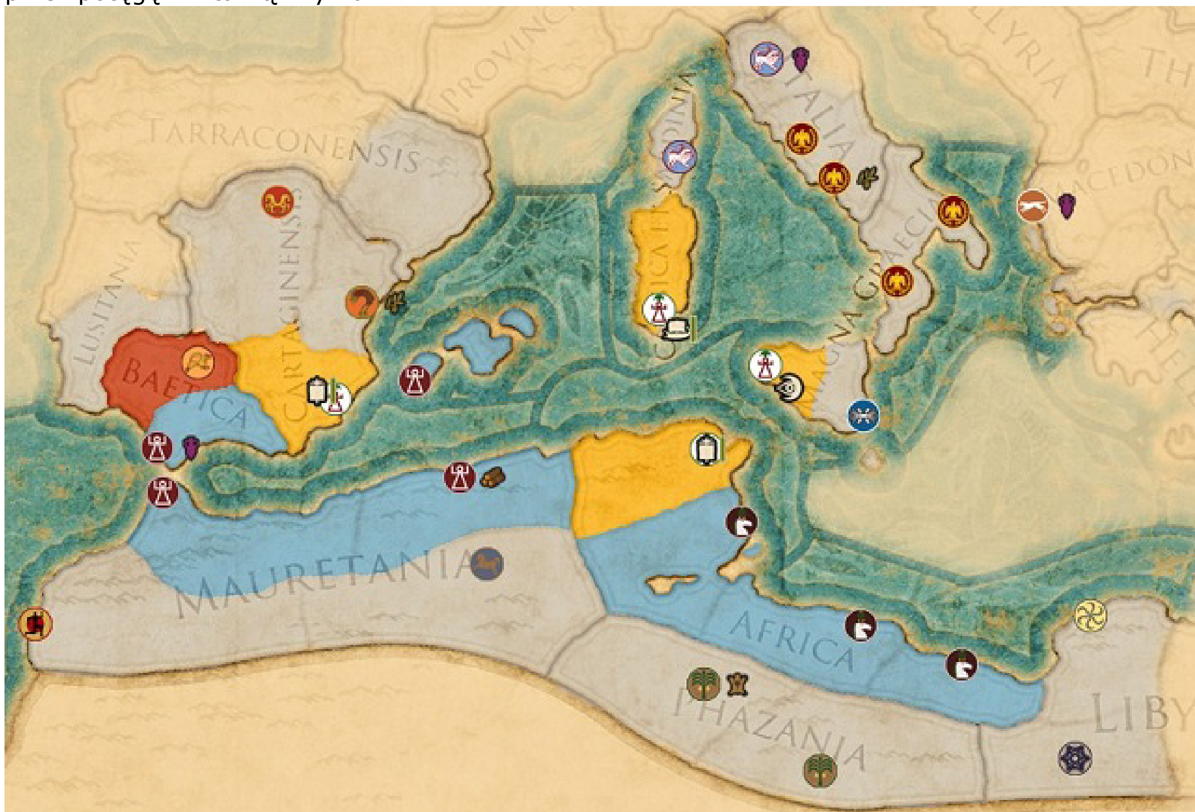
24 (24)	PD:
Atak w zwarciu	71
Siła ciosu	100
Premia do szarży	40
Obrona w zwarciu	20
Pancerz	30
Zdrowie	490
Bazowe morale	65

Frakcje – Kartagina

C h a r a k t e r y s t y k a

Kartagina jest drugą i ostatnią dostępną w grze republiką. Ten odwieczny przeciwnik Rzymu zaczyna rozgrywkę posiadając kilka kolonii rozsianych po basenie Morza Śródziemnego. W północnej Afryce znajduje się stolica państwa, Carthago, otoczona przez naszych sojuszników. Na północy, na Sycylii i Sardynii znajdują się kolejne dwie kolonie w bezpośrednim zasięgu rzymskiej floty. Ostatnia, Qart Hadasht, na Półwyspie Iberyjskim jest zagrożona ciągłymi najazdami barbarzyńców.

Ze względu na położenie poszczególnych regionów, Kartagina prędzej czy później będzie musiała zetrzeć się z sąsiadami. W Iberii natrafimy na wrogo do nas nastawionych Turdetanów. W Afryce lokalne plemiona prędzej czy później zaatakują naszych sojuszników, klęska których otworzy im drogę do naszej stolicy. Natomiast ekspansja na północy prędzej czy później zostanie zastopowana przez potęgę militarną Rzymu.



Jednostki dostępne dla Kartaginy są co najwyżej przeciętne. Zarówno piechota jak i kawaleria jest w stanie pokonać oddziały plemienne, lecz polegną w starciach z lepiej wyszkolonymi i wyposażonymi oddziałami Rzymu czy Egiptu. Konieczne będzie poleganie na drogich najemnikach, a do tego trzeba będzie rozwinąć gospodarkę i handel.

Początkowe bonusy

Początkowe bonusy Kartaginy nastawione są na utrzymanie dużej liczby najemników:

- *Fenickie tradycje handlowe*: +10% do przychodów generowanych przez budynki handlowe
- *Najemne armie*: -40% do kosztów utrzymania najemników

Dodatkowo, zależnie od wybranej dynastii otrzymamy kolejne dwie zdolności oraz jeden minus.

Dynastia Hannonidów:

- *Pionierzy*: +10% do zasięgu ruchu wszystkich armii i flot
- *Mężowie stanu*: premia do stosunków dyplomatycznych ze wszystkimi frakcjami
- *Słabość wojskowa*: +10% do kosztów werbunku oddziałów innych niż najemnicy

Hannonidzi polegają tylko i wyłącznie na najemnikach, w celu błyskawicznego opanowania odległych lądów. Grając tą dynastią jesteśmy w stanie posiadać dużo odległych od siebie kolonii i jednocześnie utrzymywać dobre stosunki z naszymi sąsiadami.

Dynastia Magonidów:

- *Reformy wojskowe*: -5% do kosztów utrzymania wszystkich oddziałów poza najemnikami
- *Żelazna pięść*: -20% do oporu wobec okupacji
- *Korupcja*: -6% do wysokości podatków

Zmniejszone koszta utrzymania wojska są zanegowane zmniejszonymi wpływami z podatków; na szczęście nadal możemy osiągnąć olbrzymi przychód z handlu. Dynastia Magonidów jest bardzo ekspansywna, zaś *żelazna pięść* pozwala im na łatwiejsze utrzymanie świeżo podbitych terenów.

Dynastia Barkidów:

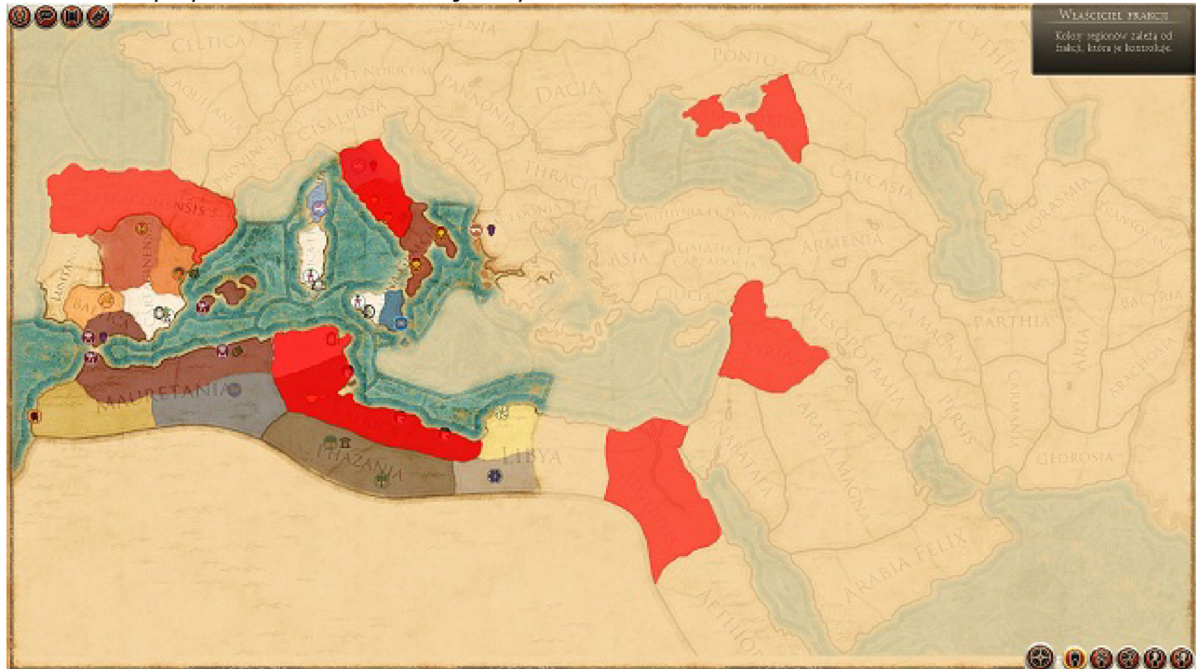
- *Reformy rolnictwa*: +5% do przychodów generowanych przez budynki rolnicze
- *Poparcie społeczne*: premia do ładu publicznego (maks. +4) z powodu obecności kultury punickiej
- *„Wiara punicka”*: kara do stosunków dyplomatycznych ze wszystkimi frakcjami

Dynastia Barkidów to odpowiednik rzymskich Juniuszów. Zwiększone przychody z rolnictwa oraz *poparcie społeczne* ułatwiają kontrolę nad państwem i zwiększają nasze przychody, zaś „*wiara punicka*” utrudnia utrzymywanie dobrych stosunków z sąsiadami.

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

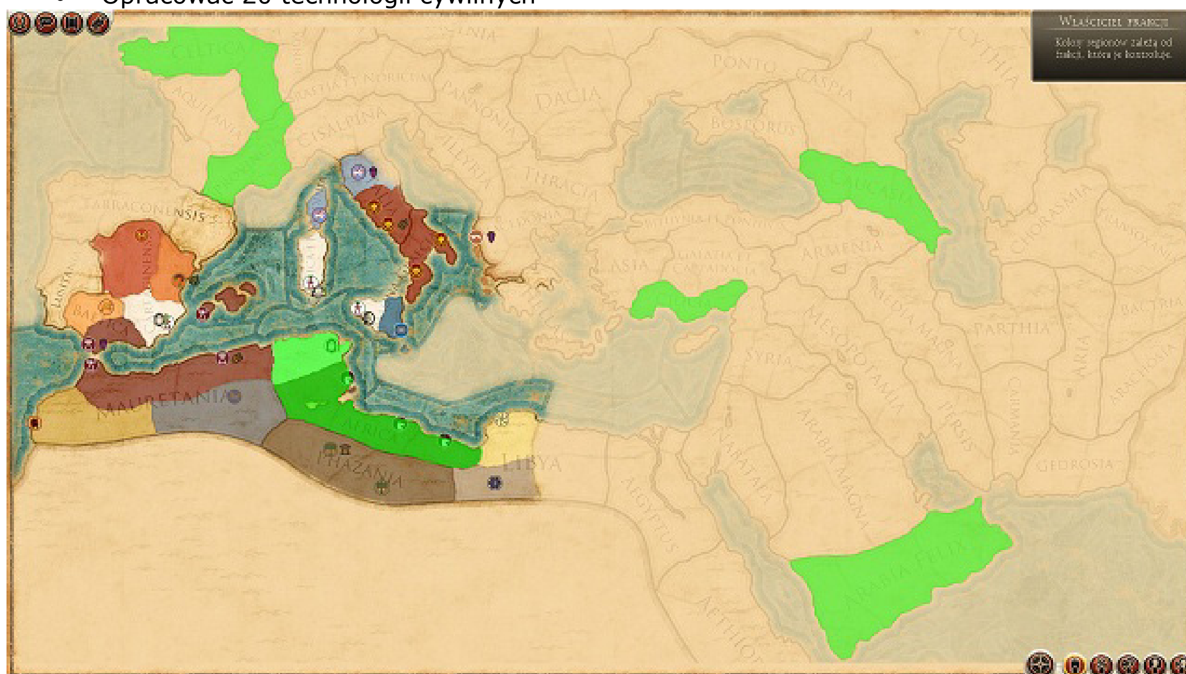
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Africa, Italia, Syria, Tarraconensis, Bosporus, Aegyptus
- Opanować 60 portów
- Utrzymywać 110 oddziałów
- Utrzymywać 40 jednostek morskich
- Utrzymywać 30 oddziałów najemnych



Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Africa, Arabia Felix, Celtica, Provincia, Cilicia, Caucasia
- Opanować 40 portów
- Utrzymywać stosunki handlowe z 25 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Utrzymać 70 oddziałów
- Opracować 20 technologii cywilnych



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Africa, Hellas, Persis, Illyria, Italia, Aquitania
- Kontrolować po jednej osadzie w 35 prowincjach, w których dominuje kultura punicka
- Utrzymywać stosunki handlowe z 10 frakcjami
- Wznieść budynek: Tofet
- Opracować 30 technologii

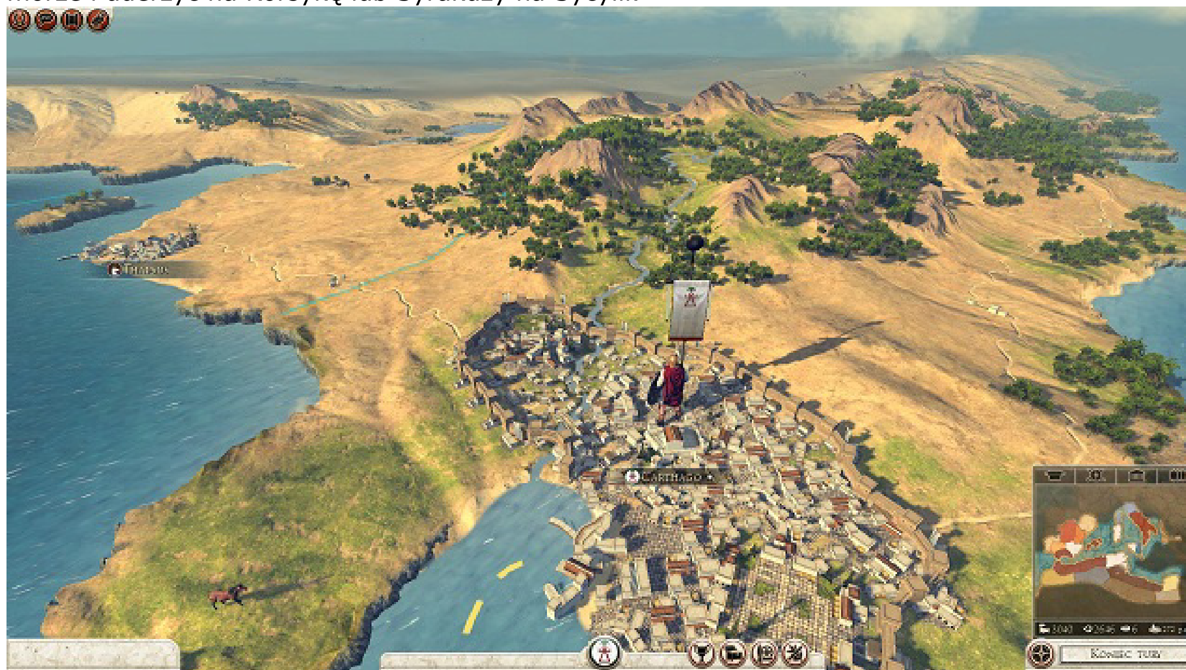


Pierwsze kroki

Już od samego początku gry Kartagina będzie musiała działać na wielu frontach jednocześnie. Pierwsza armia znajdująca się w Hiszpanii powinna wyruszyć na zachód w kierunku miasta Kartuba znajdującego się pod kontrolą wrogo nastawionych do nas Turdetanów. Zdobycie tej lokacji pozwoli nam przejąć kontrolę nad prowincją Baetica. Następnym krokiem powinno być przygotowanie się do inwazji na środkową i północną Hiszpanię. Najważniejsze jest zagarnięcie pozostałych dwóch regionów z prowincji Carthaginensis i umocnienie naszych wpływów w Lusitanii. Dopiero teraz będziemy mogli uderzyć na północną Tarraconensis i zablokować wejście na półwysep Iberyjski.



Armia stacjonująca w naszej stolicy ma również kilka możliwości manewru. Możemy uderzyć na Mauretanię i zdobyć kolejną prowincję lub też wyeliminować znajdujących się w Phazanii Garamantów. Jeśli jednak planujemy zawiązać sojusz z nomadami, możemy przeprawić się przez morze i uderzyć na Korsykę lub Syrakuzy na Sycylii.



Gdy uda nam się skonsolidować nasza pozycję możemy dokonać inwazji na Magna Graecia i uderzyć bezpośrednio na Rzym. Zdobycie Italii otworzy nam drogę do panowania nad całym basenem Morza Śródziemnego. W tym momencie będziemy mogli wybrać odpowiedni dla nas wariant zwycięstwa. Najprostszym z nich jest dominacja militarna, wymagająca jedynie podróży w obrębie Morza Śródziemnego oraz Morza Czarnego. Zdobycie przewagi ekonomicznej bądź kulturowej będzie wymagało od nas znacznie dłuższej wędrówki w głąb lądu.



N a j w a ż n i e j s z e   d o s t ę p n e   j e d n o s t k i

L i b i j s c y   h o p l i c i

Jeden z najtańszych oddziałów hoplitów dostępnych dla Kartaginy. Posiadają niskie morale i słaby atak w zwarciu, lecz ich pancerz pozwala im wytrzymać kilka uderzeń.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	20
Siła ciosu	40
Premia do szarży	16
Obrona w zwarciu	38
Pancerz	50
Zdrowie	35
Bazowe morale	45

P ó ź n o p k a r t a g i ń s c y   h o p l i c i

Ciężko opancerzeni kartagińscy hoplici. Noszą cięższe zbroje niż ich poprzednicy, dzięki czemu są w stanie zatrzymać przeciwnika aż do przybycia wsparcia.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	26
Siła ciosu	40
Premia do szarży	21
Obrona w zwarciu	46
Pancerz	80
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Uświęcona gromada

Elitarna piechota Kartaginy. Posiadają najlepsze opancerzenie w grze oraz dysponują solidnym atakiem w zwarciu, dzięki czemu są w stanie pokonać każdego oponenta, poza elitarnymi oddziałami szturmowymi Rzymu.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	38
Siła ciosu	45
Premia do szarży	31
Obrona w zwarciu	62
Pancerz	100
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Libijscy peltaści

Oddziały miotające służące do nękania wroga. Nie męczą się w palącym słońcu Afryki, stąd też mogą walczyć przez znacznie dłuższy czas niż ich odpowiednich u innych nacji.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	18
Zasięg	80
Strzały na minutę	8
Amunicja	10
Atak w zwarciu	10
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	24
Pancerz	60
Zdrowie	35
Bazowe morale	40

Libijska piechota

Piechota szturmowa wyposażona w miecze. Posiada większą siłę ataku niż włócznicy, lecz jest gorzej opancerzona. Doskonale nadaje się do flankowania opancerzonych oddziałów wroga.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	41
Siła ciosu	55
Premia do szarży	16
Obrona w zwarciu	48
Pancerz	65
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Afrykańscy pikinierzy

Tani oddział pikinierów dostępny dla Kartaginy. Ich skuteczność na polu walki nie jest najlepsza, lecz jak każda falanga potrafią zatrzymać przeciwnika i zadać mu znaczne straty, zanim sami polegną.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	35
Siła ciosu	30
Premia do szarży	10
Obrona w zwarciu	35
Pancerz	65
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Afrykańskie słonie bojowe

Najważniejsza jednostka Kartaginy, służąca do przełamywania linii wroga i tratowania nieprzyjacielskich żołnierzy. Jeśli jest to tylko możliwe powinniśmy skorzystać ze słoni bojowych, gdyż nadrobią one braki naszej armii.

24 (24)	PD:
Atak w zwarciu	71
Siła ciosu	100
Premia do szarży	40
Obrona w zwarciu	20
Pancerz	30
Zdrowie	490
Bazowe morale	65

Jazda kartagińska

Jednostka pomocnicza, służąca rozbijaniu oddziałów harcowników i lekkozbrojnej piechoty. Niestety nie nadaje się ona do starć z wrogą kawalerią bądź włócznikami.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	26
Siła ciosu	40
Premia do szarży	21
Obrona w zwarciu	56
Pancerz	55
Zdrowie	75
Bazowe morale	55

Kartagińska balista

Wsparcie dystansowe dla wojsk Kartaginy. Maszyny wojenne, podobnie jak słonie, częściowo nadrabiają niedobór skutecznej piechoty i kawalerii.

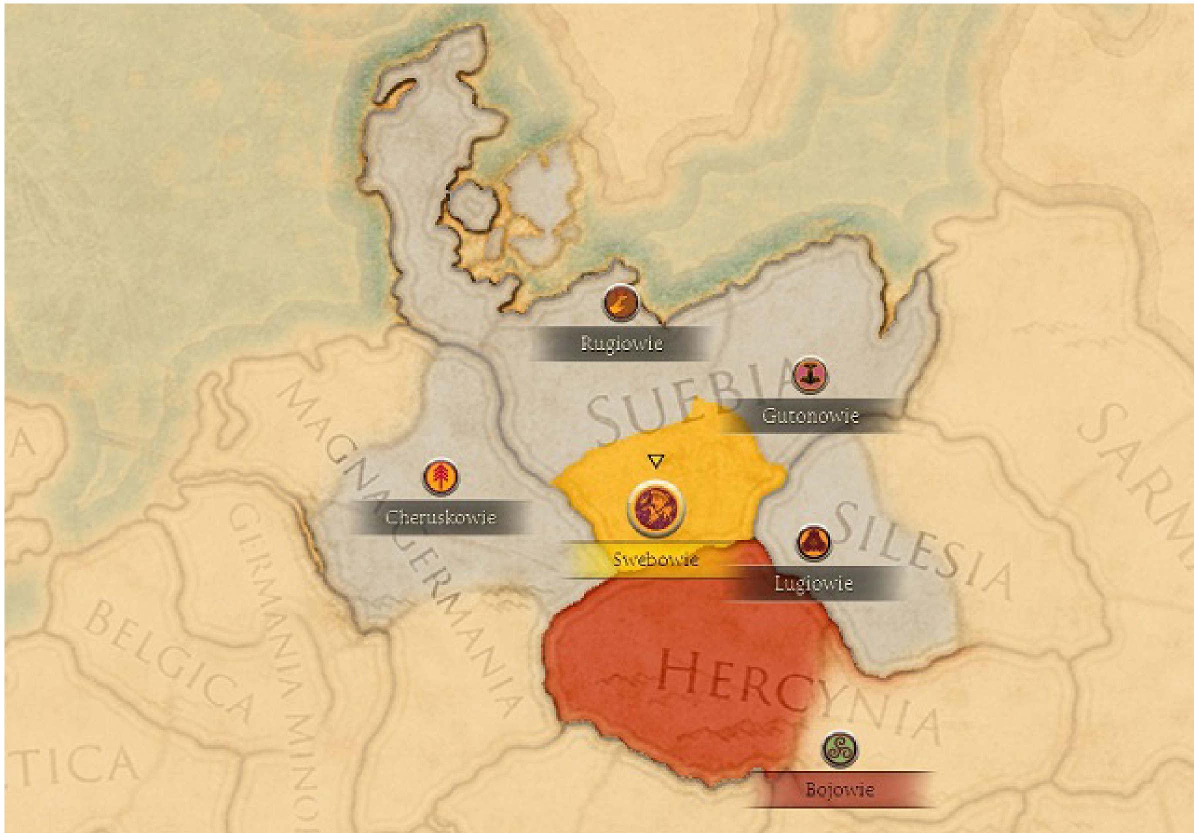
4 (4) PD:

Siła ostrzału	170
Zasięg	420
Strzały na minutę	3
Amunicja	15
Atak w zwarciu	10
Siła ciosu	20
Premia do szarży	5
Obrona w zwarciu	5
Pancerz	10
Zdrowie	35
Bazowe morale	40

Frakcje – Swebowie

Charakterystyka

Swebowie rozpoczynają grę w samym centrum Germanii, otoczeni przez inne pomniejsze plemiona. Na północy, wschodzie i zachodzie znajdują się spokrewnieni z nami Rugiowie, Gutonowie, Lugiowie oraz Cheruskowie, zaś na południu graniczymy z plemieniem Celtów – Bojami. Zawiązanie konfederacji z sojusznikami i uderzenie na kulturowego odmieńca powinno być naszym pierwszym celem!



Początkowe oddziały dostępne dla Swebów są raczej słabe i polegają na ilości nie zaś na jakości. W tej fazie gry opłaca się inwestować w oddziały miotające, które zbiorą podczas walki krwawe żniwo. Wraz z rozbudową naszych struktur otrzymamy dostęp do świetnej piechoty oraz kawalerii. Dodatkowo będziemy mogli rekrutować przerażających berserkerów oraz skorzystać z pomocy dywersantów – nocnych łowców.

Początkowe bonusy

Swebowie rozpoczynają grę z czterema bonusami i jednym minusem:

- *Maruderzy*: +20% do przychodów z najazdów i plądrowania
- *Społeczność wojowników*: +1 do ładu publicznego za każdą prowadzoną wojnę
- *Czcigodna starszyzna*: +3% do wysokości podatków
- *Konflikty plemienne*: +10% do morale podczas walki z plemionami barbarzyńskimi
- *Niechęć do obcych kultur*: +25% do negatywnego wpływu na ład publiczny z powodu obecności obcych kultur

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

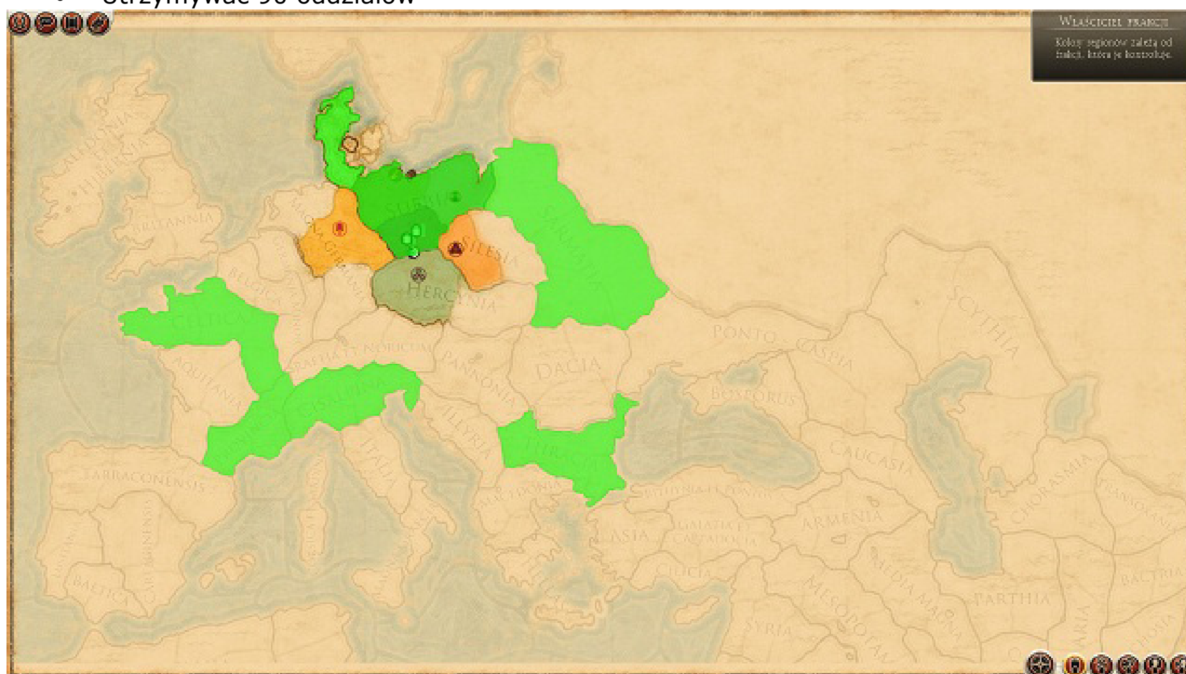
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Suebia, Britannia, Aquitania, Cartaginensis, Italia, Dacia
- Opanować 110 osad
- Zniszczyć lub splądrować 50 osad
- Utrzymywać 180 oddziałów



Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Suebia, Thracia, Provincia, Celtica, Sarmatia, Cisalpina
- Opanować 60 osad
- Zniszczyć lub splądrować 30 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Posiadać 500000 talentów w skarbcu
- Utrzymywać 90 oddziałów



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Suebia, Magna Germania, Silesia, Hercynia, Tarraconensis, Italia
- Kontrolować po jednej osadzie w 50 prowincjach, w których dominuje kultura germańska
- Wznieść budynek: Dąb Teiwaza

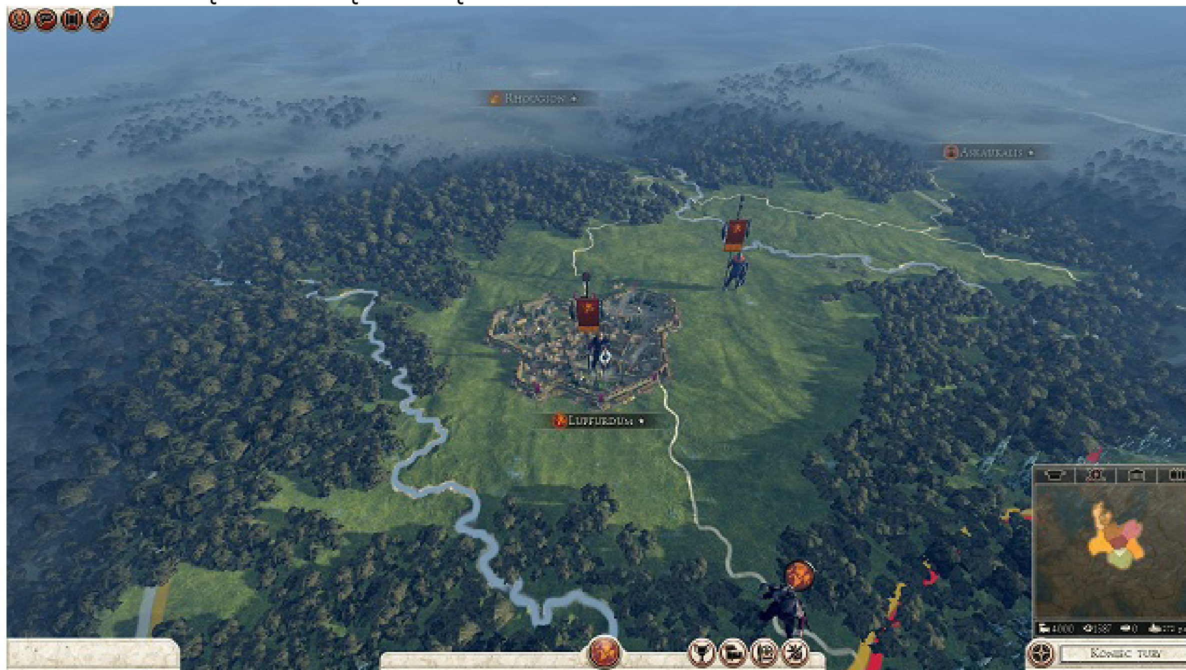


Pierwsze kroki

Grę powinniśmy rozpocząć od inwazji na Hercynię. Pokonanie Bojów nie tylko ukróci ich panowanie w okolicy, lecz również da nam dostęp do całej prowincji.



W międzyczasie możemy pertraktować ze spokrewnionymi z nami plemionami. Jako, że rozpoczynają one grę walcząc między sobą, doskonałym wyjściem będzie pokonanie jednej strony a następnie zaproszenie drugiej do konfederacji. Odpowiednio prowadzona dyplomacja powinna dać nam kontrolę nad Silesią i Suebią.



Po zdobyciu 2-3 prowincji możemy rozpocząć dalszą ekspansję. Najłatwiejszym do osiągnięcia jest zwycięstwo kulturowe, gdyż większość wymaganych do podbicia obszarów znajduje się dookoła naszej pozycji startowej. Podobnie dominacja ekonomiczna zmusi nas głównie do starć z plemionami barbarzyńców. W przypadku jednak, kiedy zechcemy zwyciężyć militarnie, czeka nas długa wędrówka do Hiszpanii, Italii a nawet Azji Mniejszej.

Najważniejsze dostępne jednostki

Rekruci z włóczniami

Włócznicy stanowiący trzon armii Swebów. Jest to standardowa piechota zdolna utrzymać się przez kilka minut na polu walki, lecz szybko uciekająca pod naporem sił wroga.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	20
Siła ciosu	40
Premia do szarży	21
Obrona w zwarciu	46
Pancerz	35
Zdrowie	35
Bazowe morale	30

Bracia włóczni

Skuteczniejsze oddziały włóczników o lepszej obronie w zwarciu niż ich poprzednicy. Nadal niestety są oni mało wytrzymali na atak przeciwnika.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	28
Siła ciosu	40
Premia do szarży	30
Obrona w zwarciu	59
Pancerz	35
Zdrowie	35
Bazowe morale	40

Nocni łowcy

Dywersanci, zdolni do wystawienia się poza strefą rozstawienia. Oddział ten może niepostrzeżenie zaatakować maszyny wojenne przeciwnika bądź też uderzyć na tyły jego armii.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	30
Siła ciosu	40
Premia do szarży	32
Obrona w zwarciu	66
Pancerz	25
Zdrowie	35
Bazowe morale	50

Berserkerzy

Nieustraszeni wojownicy budzący grozę w szeregach wroga. Wpadają w szał bitewny, znacznie zwiększając swoje zdolności bojowe. Dobrze wykorzystani berserkerzy potrafią wygrać dla nas każdą bitwę.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	55
Siła ciosu	55
Premia do szarży	49
Obrona w zwarciu	65
Pancerz	25
Zdrowie	60
Bazowe morale	80

Mistrzowie miecza

Elitarna piechota Swebów. Dobrze opancerzeni, świetnie walczący wręcz potrafią pokonać najlepsze oddziały barbarzyńców. Niestety w starciach z grecką falangą lub rzymskimi legionami nadal pozostają bez większych szans.



Szlachetni jeźdźcy

Ciężka kawaleria Swebów. Zdolna do przełamywania wrogich szyków i niszczenia jego lekkozbrojnej piechoty. Dysponuje bardzo silną szarżą, stąd doskonale sprawdza się jako formacja uderzeniowa. Dzięki wysokiej obronie w zwarciu może śmiało walczyć z wroga kawalerią.



Łowcy z długimi łukami

Strzelcy pozostający do dyspozycji Swebów. Uzbrojeni w łuki bez problemu rozprawią się z dowolną plemienną piechotą.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	25
Zasięg	125
Strzały na minutę	6
Amunicja	15
Atak w zwarciu	9
Siła ciosu	20
Premia do szarży	3
Obrona w zwarciu	3
Pancerz	10
Zdrowie	30
Bazowe morale	25

Frakcje – Arwernowie

Charakterystyka

Arwernowie kontrolują tylko jeden region w centrum Galii. Grę rozpoczynają posiadając sojusznika w postaci Piktów oraz odwiecznego wroga, którym są Eduowie. Ze względu na rozmieszczenie poszczególnych sąsiadów oraz nienajlepszą pozycję startową, zdobycie chociażby jednej całej prowincji będzie wymagało od nas dużo wysiłku.



Podobnie jak w przypadku wszystkich frakcji barbarzyńskich, początkowe jednostki Arwernów są dosyć słabe. Na szczęście szybko otrzymujemy dostęp do kawalerii, która będzie naszą główną siłą uderzeniową aż do końca gry. Korzystając ze wsparcia dzikich psów oraz elitarnych oddziałów włóczników, podbicie całej Galii będzie tylko kwestią czasu.

Początkowe bonusy

Arwernowie posiadają świetne bonusy, pozwalające im nieustannie prowadzić wojny z sąsiadami:

- *Galijskie jeździectwo*: +1 do poziomu doświadczenia galijskiej kawalerii
- *Społeczność wojowników*: +1 do ładu publicznego za każdą prowadzoną wojnę
- *Galijskie rzemiosło*: +10% do przychodów generowanych przez budynki przemysłowe
- *Plemienni hegemoni*: premia do stosunków dyplomatycznych ze wszystkimi frakcjami barbarzyńskimi
- *Starcia wewnętrzne*: kara do ładu publicznego (maks. -4) z powodu obecności kultury celtyckiej

W a r u n k i   z w y c i ę s t w a   i   p i e r w s z e   k r o k i

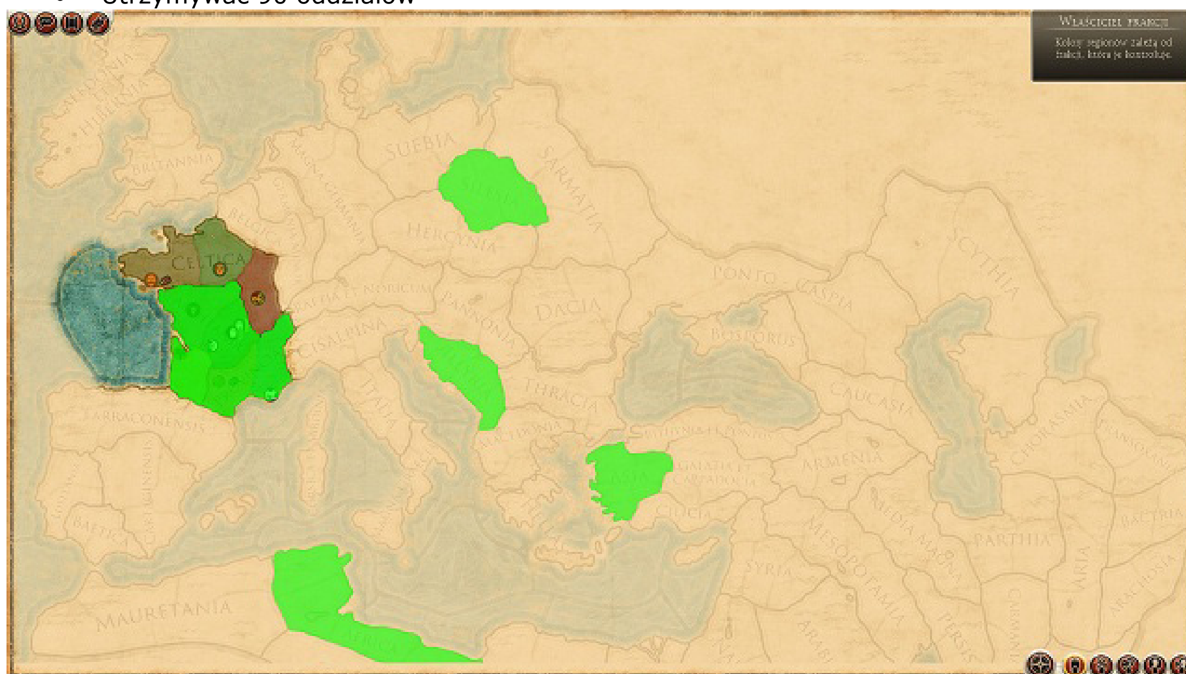
Z w y c i ę s t w o   m i l i t a r n e

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Aquitania, Magna Germania, Italia, Thracia, Baetica, Galatia et Cappadocia
- Opanować 110 osad
- Zniszczyć lub splądrować 50 osad
- Utrzymywać 180 oddziałów



Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Aquitania, Silesia, Illyria, Africa, Asia, Provincia
- Opanować 60 osad
- Zniszczyć lub splądrować 30 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Posiadać 500000 talentów w skarbcu
- Utrzymywać 90 oddziałów



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Provincia, Celtica, Aquitania, Belgica, Germania Minor, Galatia et Cappadocia
- Kontrolować po jednej osadzie w 50 prowincjach, w których dominuje kultura celtycka
- Wznieść budynek: Nemeton



Pierwsze kroki

Grę rozpoczynamy będąc w stanie wojny z Eduami – możemy śmiało ruszyć w kierunku kontrolowanego przez nich regionu Bibracte. W międzyczasie spróbujmy założyć konfederację z Piktonami, Wiwiskami lub Wolkami. Jeśli nie uda nam się osiągnąć sukcesu, jeszcze nic straconego. Nasze kolejne uderzenie powinno być skierowane na region Burdigala (prowincja Aquitania) oraz Tuluzę (w Provincii). O ile to możliwe powinniśmy również spróbować nawiązać kontakty handlowe z Massalią.



Naszym następnym krokiem będzie opanowanie całych prowincji: Aquitania, Provincia oraz Celtica. Teraz wszystko zależy od wybranego przez nas wariantu zwycięstwa. W przypadku dominacji kulturowej wystarczy jeszcze podbić: Belgica oraz Germania Minor a następnie wyruszyć w długi marsz do Galatia et Cappadocia.



Zwycięstwo militarne oraz ekonomiczne jest znacznie trudniejsze i wymaga od nas podbicia obszarów leżących na trzech kontynentach oraz podróży zamorskich. Jeśli lubimy wyzwania, możemy śmiało tego dokonać; jeśli jednak zależy nam tylko na wygranej, proponuję skupić się na osiągnięciu dominacji kulturowej.

Najważniejsze dostępne jednostki

Wojownicy celtyccy

Podstawowa piechota szturmowa Arwernów. Mocni w ataku, słabi w obronie, najlepiej nadają się jako piechota flankująca.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	28
Siła ciosu	55
Premia do szarży	26
Obrona w zwarciu	40
Pancerz	35
Zdrowie	35
Bazowe morale	45

Zaprzysiężeni

Elitarna piechota uderzeniowa Arwernów. Posiadają bardzo dobry atak w zwarciu i siłę ciosu, przez co praktycznie każdy wyprowadzony cios dosięgnie przeciwnika. Niestety ich średnie opancerzenie powoduje, że nie powinni przyjmować oni wrogiej szarży.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	53
Siła ciosu	60
Premia do szarży	45
Obrona w zwarciu	68
Pancerz	65
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Wojownicy z włóczniami

Średni pancerz i dobra obrona w zwarciu pozwala im wytrzymać szarżę przeciwnika i utrzymać się w walce aż do przybycia posiłków.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	22
Siła ciosu	40
Premia do szarży	26
Obrona w zwarciu	53
Pancerz	55
Zdrowie	35
Bazowe morale	45

Szlacheccy włócznicy

Elitarni włócznicy Arwernów. Średnio opancerzeni, lecz posiadający bardzo dobrą obronę w zwarciu są trudnym przeciwnikiem do pokonania. Jeśli potrzebujemy utrzymać linię frontu, szlacheccy włócznicy uczynią to bez problemu.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	38
Siła ciosu	45
Premia do szarży	40
Obrona w zwarciu	82
Pancerz	65
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Lekka jazda

Ta lekka kawaleria Arwernów dorównuje siłą uderzenia średniej kawalerii innych mocarstw. Jest ona w stanie błyskawicznie zniszczyć oddziały lekkiej piechoty oraz wspomagać natarcie naszych pozostałych oddziałów.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	30
Siła ciosu	40
Premia do szarży	32
Obrona w zwarciu	69
Pancerz	30
Zdrowie	55
Bazowe morale	45

Ciężka jazda

Kawaleria ta jest w stanie bez większego problemu pokonać jeźdźców pozostałych nacji torując sobie drogę na tyły wrogiej armii. Niestety jej szarża nadal nie jest wystarczająca do przełamania szyków ciężkiej piechoty.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	30
Siła ciosu	40
Premia do szarży	32
Obrona w zwarciu	69
Pancerz	55
Zdrowie	75
Bazowe morale	55

Szlachetna jazda

Elitarna kawaleria Arwernów. Oddziały te są niezwykle odporne na ataki, posiadają dobre opancerzenie i dużo punktów życia. Ich szarża potrafi przełamać niektóre szyki piechoty wroga. Szlachetna jazda, która dostanie się na flankę bądź tyły armii wroga jest w stanie decydować o losach bitwy.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	40
Siła ciosu	45
Premia do szarży	43
Obrona w zwarciu	88
Pancerz	65
Zdrowie	90
Bazowe morale	75

Celtyccy procarze

Celtyccy procarze są skuteczni w początkowej fazie gry, kiedy to oddziały są jeszcze bardzo słabo opancerzone. Grad kamieni bez problemu przetrzebi jednostki przeciwnika.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	8
Zasięg	150
Strzały na minutę	7
Amunicja	25
Atak w zwarciu	9
Siła ciosu	20
Premia do szarży	3
Obrona w zwarciu	28
Pancerz	15
Zdrowie	30
Bazowe morale	25

Dzikie psy

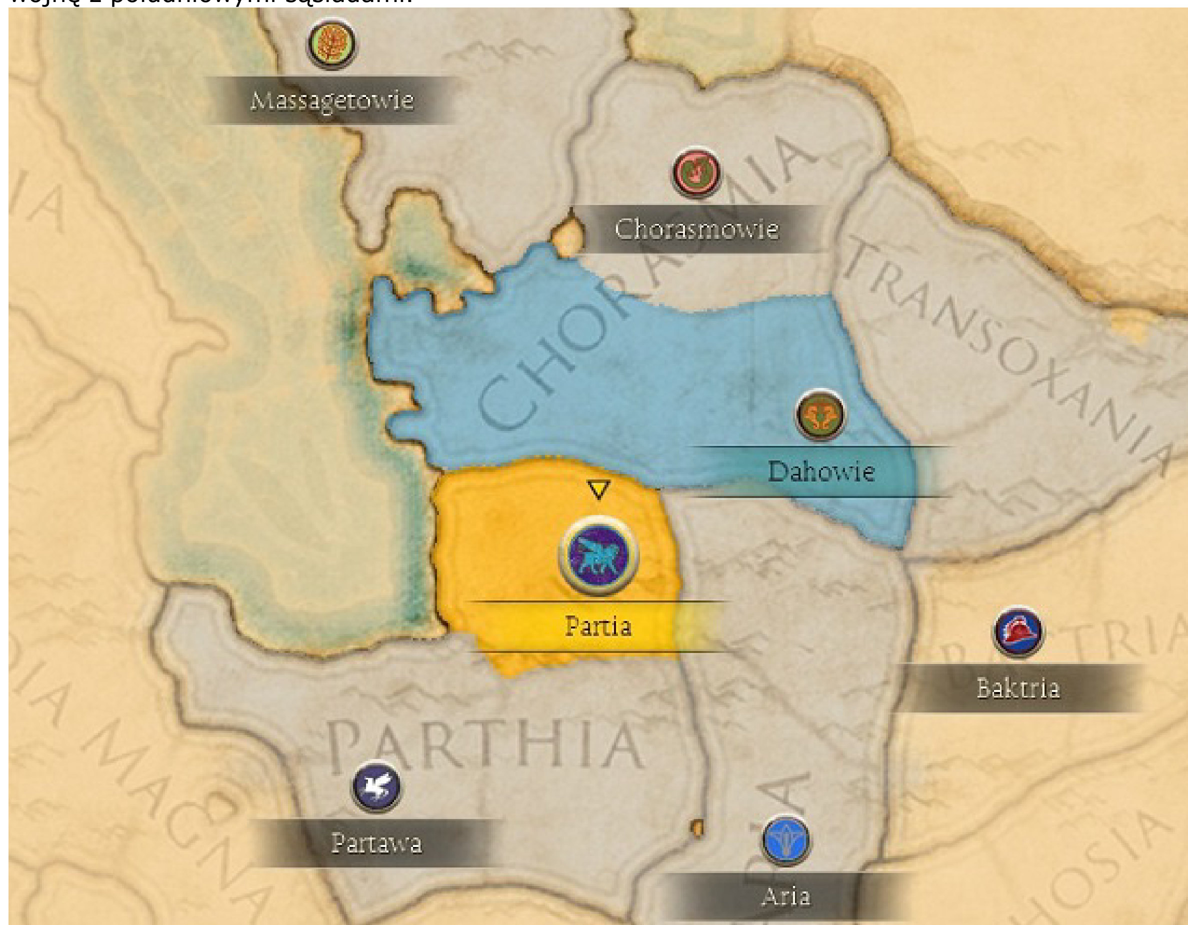
Spuszczone ze smyczy psy są w stanie rozszarpać harcowników przeciwnika oraz spowodować zamęt wśród jego piechoty. Jest to doskonała okazja, aby uderzyć na zmieszane oddziały za pomocą ciężkiej kawalerii.

76 (76)	PD:
Atak w zwarciu	25
Siła ciosu	55
Premia do szarży	26
Obrona w zwarciu	50
Pancerz	15
Zdrowie	30
Bazowe morale	35

Frakcje – Partia

Charakterystyka

Pozycja startowa Partii jest wyjątkowo trudna. Pomimo posiadania sojusznika w postaci Dahów, na południu graniczą z dwoma silnymi sąsiadami: Arią i Partawą, co limituje ich zdolność do manewru. Gracz dowodzący Partią ma dwie możliwości: uderzyć na nomadów z północy bądź też rozpocząć wojnę z południowymi sąsiadami.



Partia jest państwem jeźdźców. Dysponuje ona zarówno świetną kawalerią jak i doskonałymi łucznikami. Niestety, są to dosyć drogie oddziały, zaś Partia jest biednym państwem. Korzystając z dostępnych na początku gry jednostek oraz najemników konieczne będzie zdobycie nowych terenów, aby następnie rozbudować królestwo i odblokować dostęp do naszej elity.

Początkowe bonusy

Partia należy do grupy cesarstw wschodu, stąd też posiada dwa charakterystyczne dla nich bonusy:

- *Wspaniali strzelcy*: +1 do poziomu doświadczenia dla łuczników
- *Perskie tradycje handlowe*: +10% do bogactwa generowanego przez budynki handlowe

Oprócz tego, Partia posiada dwa dodatkowe bonusy i jeden minus:

- *Mistrzowie jazdy*: +1 do poziomu doświadczenia dla kawalerii
- *Wielokulturowość*: -25% do negatywnego wpływu na ład publiczny z powodu obecności obcych kultur
- *Zoroastryjska niechęć do niewolnictwa*: +25% do niepokojów wśród niewolników

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

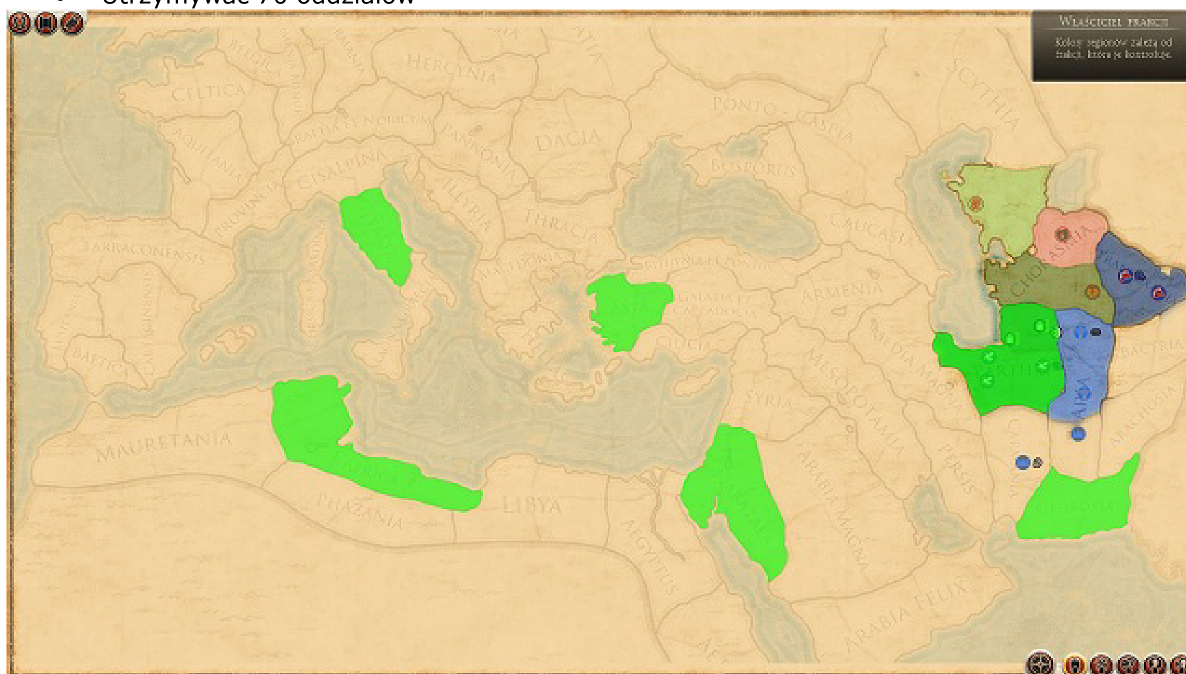
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Parthia, Mesopotamia, Italia, Scythia, Syria, Bosporus
- Opanować 140 osad
- Utrzymywać 140 oddziałów
- Utrzymywać 40 oddziałów najemnych



Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Parthia, Gedrosia, Asia, Nabatea, Africa, Italia
- Opanować 90 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Opracować 20 technologii cywilnych
- Utrzymywać 70 oddziałów



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Parthia, Aegyptus, Macedonia, Arachosia, Sarmatia, Caucasia
- Kontrolować po jednej osadzie w 40 prowincjach, w których dominuje kultura wschodu
- Wznieść budynek: Królewskie mauzoleum
- Wznieść budynek: Astudan
- Wznieść budynek: Świątynia Wielkiego Ognia
- Opracować 30 technologii

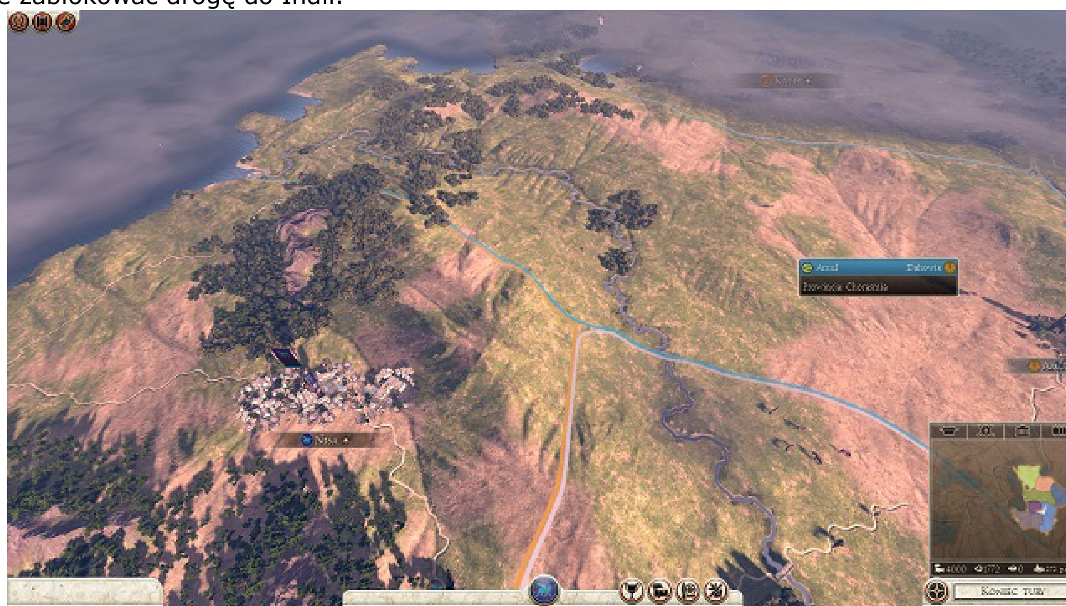


Pierwsze kroki

Proponuję rozpocząć grę od ataku na Partawę. Jest to wymagający przeciwnik, lecz na zachód od nas posiada bardzo słabo bronioną osadę: Zadrakartę. Po zdobyciu i umocnieniu tej lokacji będziemy mogli przygotować się do inwazji na znajdującą się na południu Susia. W tym momencie możemy rozpocząć powolną rozbudowę państwa i wysłać jedną z naszych armii na północ, na tereny nomadów.



Kolejnym krokiem będzie zdobycie Hecatompylos, a tym samym całej prowincji Parthia. Teraz możemy uderzyć na Arię a następnie na Baktrię. Poruszając się powoli na południe, będziemy w stanie zablokować drogę do Indii.



Dopiero teraz, po zbudowaniu solidnego imperium będziemy mogli ruszyć na zachód i wypełnić cele kampanii. Zwycięstwo militarne jest dosyć proste, gdyż po podbiciu Syrii możemy wysłać okręty wprost do Italii. Dominacja ekonomiczna i kulturowa jest znacznie bardziej wymagająca, gdyż kluczowe prowincje są rozsiane po całym antycznym świecie. Gdy jednak przetrwamy trudny start, reszta gry powinna być dla nas wyjątkowo łatwa. Nasze elitarne wschodnie oddziały bez problemu poradzą sobie z zachodnim stylem walki.

Najważniejsze dostępne jednostki

Górale

Niezmiernie podatna na ciosy piechota o dużej zdolności do penetracji pancerza.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	28
Siła ciosu	40
Premia do szarży	11
Obrona w zwarciu	17
Pancerz	15
Zdrowie	35
Bazowe morale	35

Partyjscy szermierze

Piechota szturmowa o solidnym ataku i przeciętnej obronie. Bardzo skuteczna podczas starć z wrogą lekką piechotą.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	40
Siła ciosu	50
Premia do szarży	34
Obrona w zwarciu	60
Pancerz	65
Zdrowie	35
Bazowe morale	60

Partyjscy łucznicy piesi

Świetni łucznicy o bardzo wysokiej sile ostrzału. Partyjscy łucznicy zadają największe obrażenia ze wszystkich oddziałów miotających.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	30
Zasięg	125
Strzały na minutę	6
Amunicja	15
Atak w zwarciu	10
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	4
Pancerz	10
Zdrowie	30
Bazowe morale	30

Włócznicy na wielbłądach

Lekka kawaleria służąca do tratowania harcowników i innych oddziałów miotających przeciwnika oraz flankowania wrogiej kawalerii.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	14
Siła ciosu	40
Premia do szarży	11
Obrona w zwarciu	44
Pancerz	15
Zdrowie	80
Bazowe morale	25

K a t a f r a k c i z e w s c h o d u

Ciężko opancerzona kawaleria, zdolna tratować oddziały piechoty. Dzięki olbrzymiej odporności na ciosy, katafrakci mogą pokonać wrogą jazdę a następnie uderzyć na wroga z flanki.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	30
Siła ciosu	36
Premia do szarży	55
Obrona w zwarciu	15
Pancerz	80
Zdrowie	100
Bazowe morale	60

P a r t y j s c y ł u c z n i c y k o n n i

Bardzo mobilni, zdolni do strzału w ruchu strzelcy konni. Zadają wysokie obrażenia, szybko dziesiątkując wrogą armię. Ich wada jest bardzo mała odporność na ostrzał i podatność na walkę wręcz.

80 (80)	PD:
Siła ostrzału	30
Zasięg	110
Strzały na minutę	6
Amunicja	15
Atak w zwarciu	11
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	4
Pancerz	10
Zdrowie	50
Bazowe morale	40

Szlachetni łucznicy konni

Zadają mniejsze obrażenia niż partyjscy łucznicy konni, lecz są znacznie bardziej odporni na kontratak wrogich strzelców. Oddziały te powinny być wykorzystywane przede wszystkim do niszczenia piechoty miotającej.



Indyjskie słonie bojowe

Jednostka służąca do przełamywania szyków wroga i miażdżenia jego ciężkiej piechoty. Po zrobieniu wyrwy we wrogiej armii, możemy uderzyć za pomocą ciężkiej kawalerii.



Frakcje – Pont

Charakterystyka

Pozycja startowa Pontu jest lepsza niż mogło by się to wydawać. Już od samego początku możemy uderzyć w kilku kierunkach i bardzo szybko pokonać sąsiadów kontrolujących tylko jeden region. Wojna z Kapadocją jest doskonałą okazją do wkroczenia do południowej prowincji, zaś sojusz z Bitynią chroni nas od zachodu. Trapezunt i Galacja to kolejne łatwe cele do wzięcia.



Armia Pontu stanowi mieszaninę oddziałów helleńskich oraz wschodnich. Znajdziemy tutaj zarówno hoplitów i pikinierów jak również harcowników konnych czy rydwany z kosami. Szeroki wachlarz dostępnych jednostek pozwala nam być skutecznym zarówno w starciach z armiami wschodu jak i zachodu.

Początkowe bonusy

Pont należy do grupy cesarstw wschodu, stąd też posiada dwa charakterystyczne dla nich bonusy:

- *Wspaniali strzelcy*: +1 do poziomu doświadczenia dla łuczników
- *Perskie tradycje handlowe*: +10% do bogactwa generowanego przez budynki handlowe

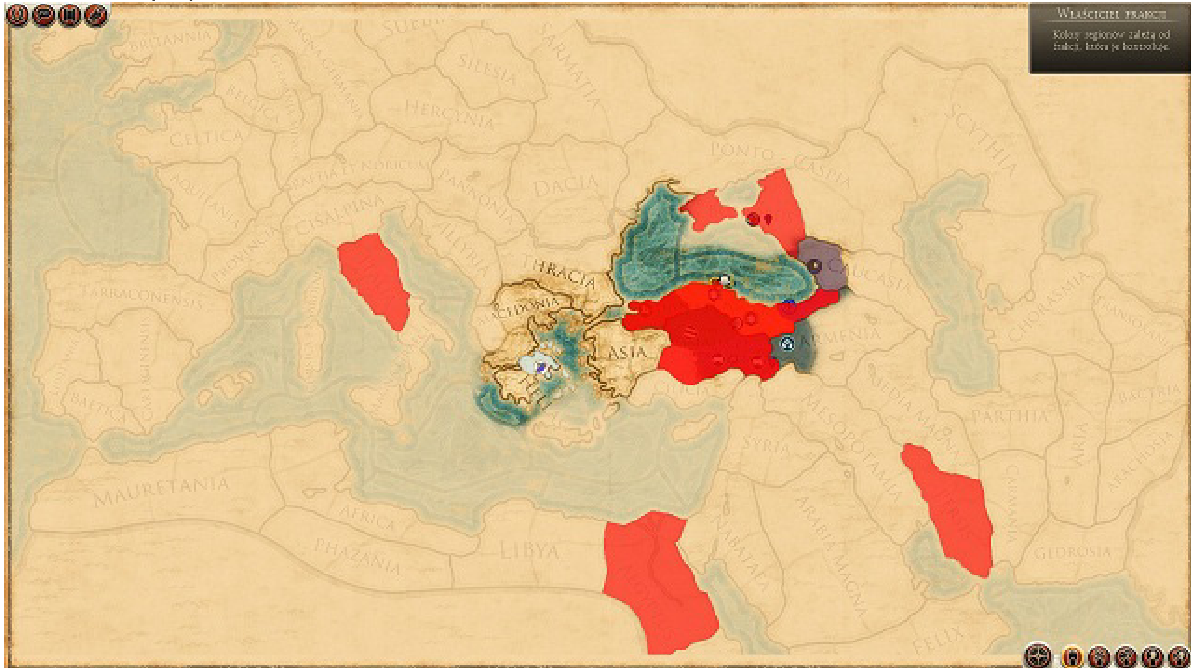
Oprócz tego, Pont posiada dwa dodatkowe bonusy i jeden minus:

- *Pogromcy barbarzyńców*: +10% do morale podczas walki z plemionami barbarzyńców
- *Filhelleni*: premia do stosunków dyplomatycznych z frakcjami helleńskimi
- *Zapomniane perskie korzenie*: kara do stosunków dyplomatycznych z frakcjami Wschodu

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

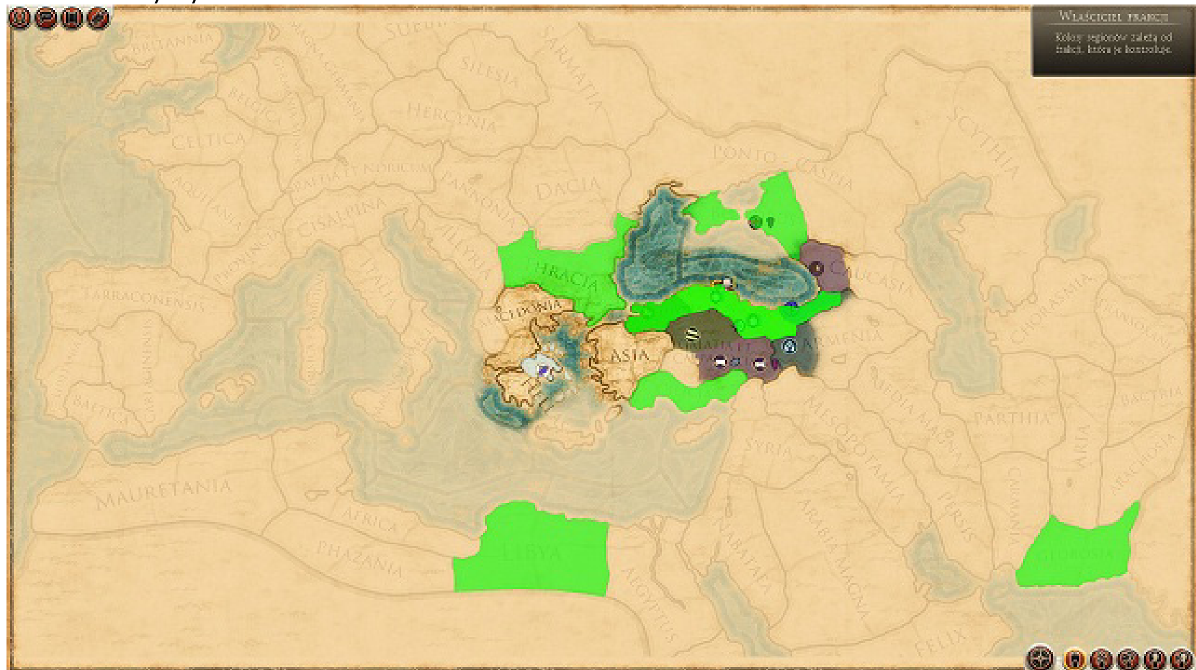
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Bithynia et Pontus, Galatia et Cappadocia, Bosporus, Aegyptus, Italia, Persis
- Opanować 140 osad
- Utrzymywać 180 oddziałów



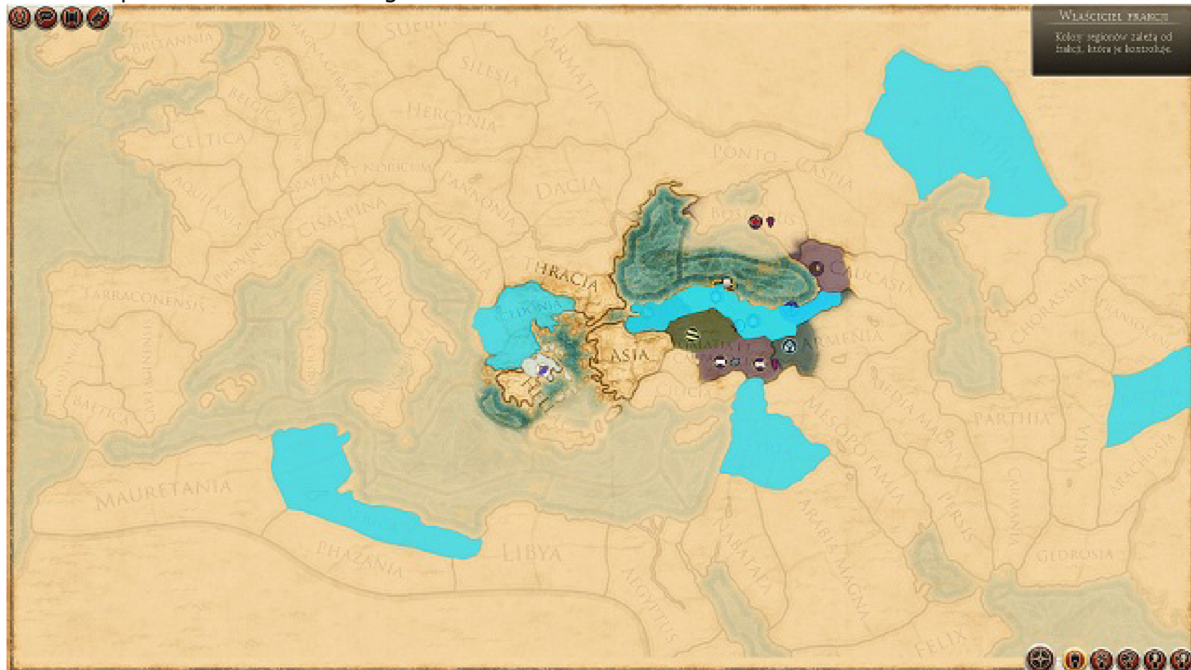
Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Bithynia et Pontus, Thracia, Cilicia, Gedrosia, Libya, Bosporus
- Opanować 90 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Opracować 20 technologii cywilnych
- Utrzymywać 70 oddziałów



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Bithynia et Pontus, Syria, Baktria, Africa, Macedonia, Scythia
- Kontrolować po jednej osadzie w 45 prowincjach, w których dominuje kultura helleńska
- Wznieść budynek: Hieron ton Megalon Theon
- Opracować 30 technologii



Pierwsze kroki

Jako, że grę rozpoczynamy będąc w stanie wojny z Kapadocją, skorzystajmy z tej okazji i uderzmy na ich ziemie. Zdobycie Samosaty i Mazaca powinno zlikwidować tę frakcję, jednocześnie zwiększając nasze przychody. Teraz możemy umocnić pozycję w prowincji Bithynia et Pontus: uderzmy na Trapezos.



Kolejnym krokiem powinna być wojna z Galatami i ostateczne podbicie prowincji Galatia et Cappadocia. Otworzy nam to bezpośrednią drogę na zachód do Asia oraz na południe do Cilicia. Gdy już przejmiemy całą Azję Mniejszą, będziemy mogli rozpocząć wędrówkę w celu wypełnienia założeń kampanii.



Tym razem najprostsze jest zwycięstwo militarne. Większość potrzebnych terytoriów znajduje się pod naszą kontrolą; wystarczy wysłać okręty do zamorskich prowincji: Italia i Aegyptus. Najwięcej czasu zajmie nam droga do Persis, podczas której natkniemy się na frakcje Wschodu. Na szczęście możemy całkowicie zignorować Mezopotamię i od razu przejąć potrzebne nam lokacje.

Zwycięstwo ekonomiczne jest trochę bardziej skomplikowane, gdyż oprócz posiadanych przez nas prowincji konieczne będzie podbicie niedalekiej Tracji, zamorskiej Libii oraz odległej Gedrosii. Dwie pierwsze prowincje nie powinny być dla nas problemem; niestety Gedrosia znajduje się dalej na wschód, niż konieczny do zwycięstwa militarnego Persis, stąd też nasza armia będzie o wiele bardziej podatna na ataki lokalnych władców.

Wariant kulturowy jest najtrudniejszym wyzwaniem dla Pontu. Czeka nas wojna z Kartaginą (jeśli będzie ona jeszcze istniała) o kontrolę nad Afryką a następnie długi marsz na wschód do samych bram Indii, aż do Baktrii oraz na północ do Scythii. Zwycięstwo to jest bardzo trudne do osiągnięcia i wymaga od naszych wojsk zdolności do walki zarówno z przeciwnikiem korzystającym głównie z ciężkiej kawalerii jak i słoni bojowych. Wariant ten polecam tylko doświadczonym generałom.

Najważniejsze dostępne jednostki

Górale

Niezmiernie podatna na ciosy piechota o dużej zdolności do penetracji pancerza.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	28
Siła ciosu	40
Premia do szarży	11
Obrona w zwarciu	17
Pancerz	15
Zdrowie	35
Bazowe morale	35

Pontyjscy szermierze

Piechota służąca głównie do eliminowania lekkich oddziałów wroga oraz wspierania flank naszej armii. Doskonale spisują się współpracując z hoplitami lub pikinierami.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	41
Siła ciosu	50
Premia do szarży	16
Obrona w zwarciu	48
Pancerz	65
Zdrowie	35
Bazowe morale	50

Hoplici

Bardzo dobrze opancerzone oddziały o wysokiej obronie w zwarciu. Są w stanie utrzymać linię frontu do czasu przybycia wsparcia.



Pikinierzy Brązowej Tarczy

Średnio opancerzeni pikinierzy dostępni dla Pontu. Jak wszystkie oddziały tworzące falangę, sprawują się dobrze w centrum naszej formacji.



Pontyjscy peltaści

Harcownicy służący nękaniu wroga. Ze względu na mały wybór jednostek miotających, Pont będzie musiał polegać na peltastach lub najemnikach.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	22
Zasięg	80
Strzały na minutę	8
Amunicja	10
Atak w zwarciu	10
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	24
Pancerz	35
Zdrowie	30
Bazowe morale	30

Pontyjska jazda królewska

Ciężka jazda Pontu, zdolna do przełamywania szyków ciężkiej piechoty wroga. Dysponuje świetną szarżą, lecz znacznie gorzej radzi sobie w przeciągających się starciach.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	35
Siła ciosu	36
Premia do szarży	63
Obrona w zwarciu	18
Pancerz	60
Zdrowie	90
Bazowe morale	75

Konni szlachetnej krwi

Średnia kawaleria, zdolna zarówno rozbijać szyki lekkiej kawalerii wroga jak i tratować nieprzyjacielskich harcowników. Po wypełnieniu tych zadań może śmiało uderzać na boki lub tył formacji przeciwnika.



Harcownicy konni

Kawaleria wyposażona w oszczepy. Znacznie skuteczniejsza i trudniejsza w usidleniu niż piesi peltaści.



Rydwany z kosami

Rydwany bojowe służące niszczeniu lekkich oddziałów wrogiej piechoty oraz rozbijaniu szyków ciężkozbrojnych piechurów. Tak jak wszystkie maszyny, są one wrażliwe na ataki kawalerii.

12 (12) PD:

Atak w zwarciu	60
Siła ciosu	50
Premia do szarży	14
Obrona w zwarciu	26
Pancerz	80
Zdrowie	90
Bazowe morale	65

Frakcje – Sparta

Charakterystyka

Sparta rozpoczyna grę posiadając tylko jeden region z niewielką osadą i brakiem dostępu do morza. Ze względu na specyficzne położenie greckiego państwa-miasta, mamy niewielkie pole do manewru. Już od samego początku znajduje się ona w stanie wojny z położonym na północy Epirem; ruchy przeciwnika blokują jednak Ateny oraz ewentualna możliwość interwencji naszego sojusznika – Macedonii. Zadaniem Sparty będzie pokonanie przeciwnika, zdobycie dostępu do morza a następnie ekspansja zgodnie z wybranym wariantem zwycięstwa.



Rdzeń armii Sparty stanowią doskonale wyszkoleni i opancerzeni hoplici – najlepsi dostępni w grze. Dodatkowo Sparta czerpie całymi garściami z doświadczeń wojennych Macedonii, stąd też posiada ona dostęp do pikinierów oraz może stosować kawalerię. Za wsparcie służyć będą periojkowie i heloci – jednostki o wątpliwej jakości, lecz wystarczające do nękania przeciwnika.

Początkowe bonusy

Sparta jest jednym z trzech państw greckich występujących w grze, stąd też posiada charakterystyczne dla nich bonusy:

- *Szlachetne korzenie*: +2 do szerzenia kultury
- *Poczucie niepodległości*: +10% do obrony w zwarciu dla oddziałów walczących na własnym lub sojuszniczym terytorium

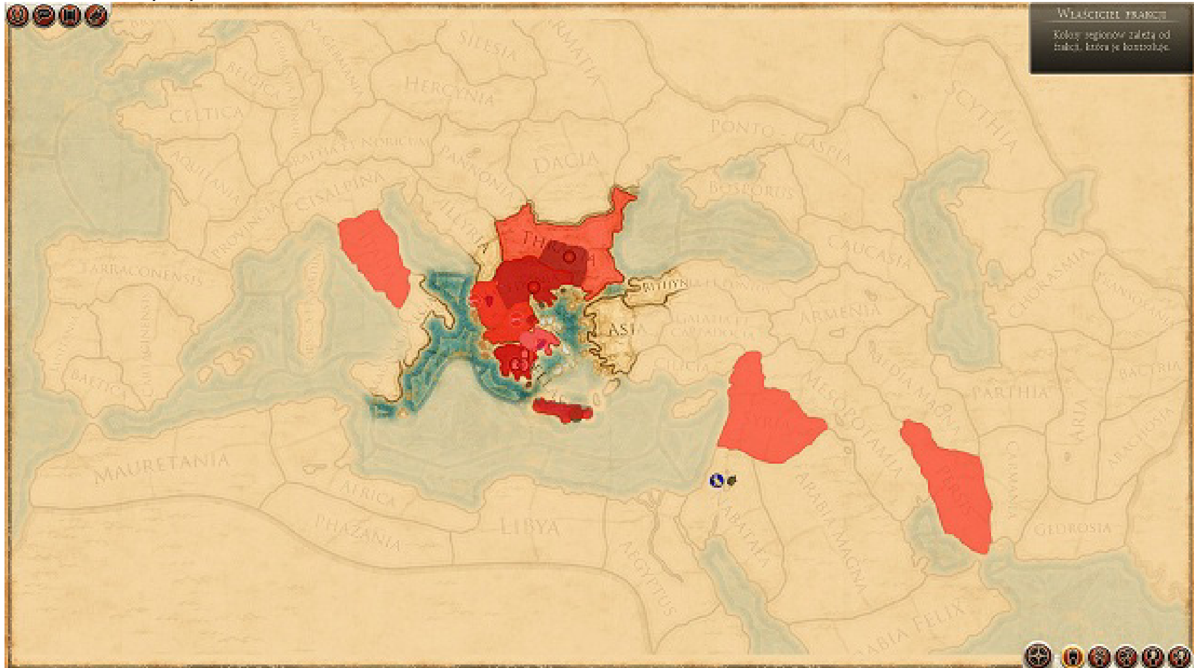
Oprócz tego, Sparta posiada dwa dodatkowe bonusy i jeden minus:

- *Spartiaci*: +1 do poziomu doświadczenia spartańskiej piechoty
- *Ucisk helotów*: -25% do niepokojów wśród niewolników
- *Lakoniczna prostota*: -10% do przychodów generowanych przez budynki przemysłowe i handlowe

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

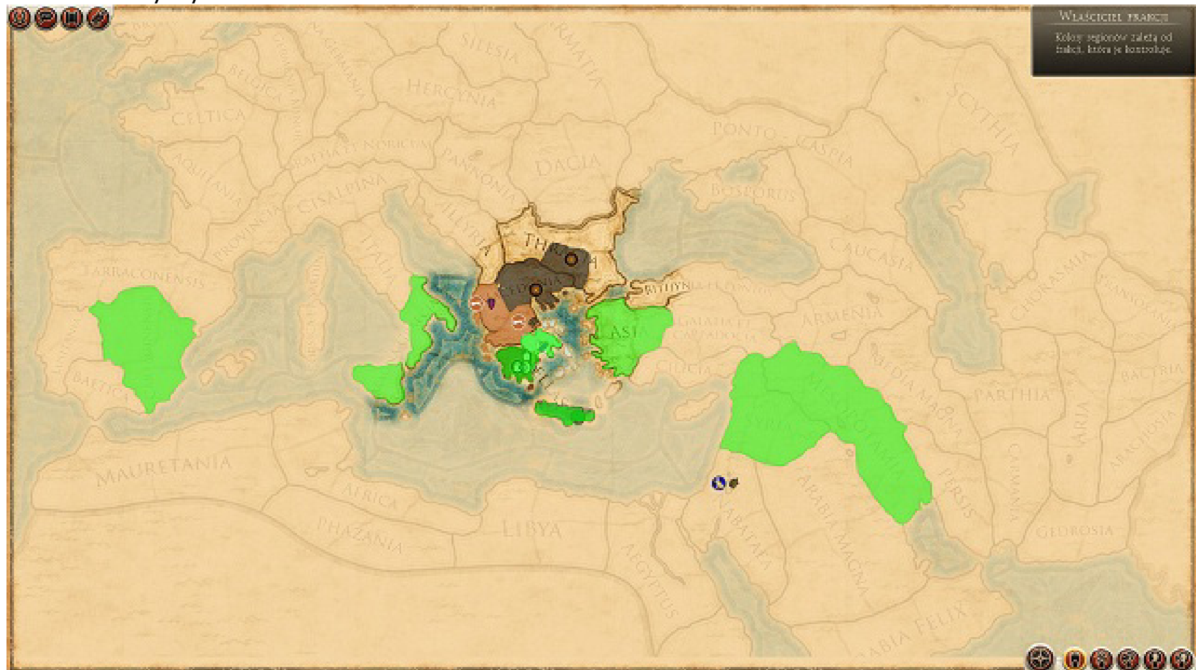
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Hellas, Macedonia, Italia, Syria, Persis, Thracia
- Opanować 140 osad
- Utrzymywać 180 oddziałów



Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Hellas, Asia, Syria, Magna Graecia, Cartaginensis, Mesopotamia
- Opanować 90 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Opracować 20 technologii cywilnych
- Utrzymywać 70 oddziałów



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Hellas, Cilicia, Armenia, Pannonia, Provincia, Italia
- Kontrolować po jednej osadzie w 45 prowincjach, w których dominuje kultura helleńska
- Wznieść budynek: Posąg Leonidasa
- Opracować 30 technologii



Pierwsze kroki

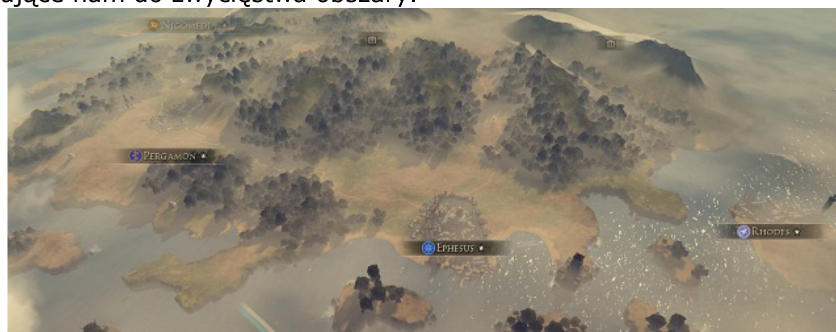
Ze względu na specyficzną sytuację pomiędzy Atenami, Spartą, Macedonią i Epirem polecam już na samym początku uderzyć na naszego północnego wroga (możemy w tym celu skorzystać z przeprawy znajdującej się w połowie zatoki, dzięki czemu ominiemy terytorium Aten). Pierwszym celem powinna być Larissa, a po wzmocnieniu drugiej armii możemy uderzyć bezpośrednio na Apollonię.



W tym momencie będziemy mogli ruszyć na południe, w kierunku Rodos i Krety. Obecne tam państwa-miasta możemy podbić lub wziąć w naszą opiekę. Do pełnego zawładnięcia Hellas będzie konieczny nam sojusz z Atenami – nie powinno być to zbyt trudne, lecz w przypadku wielokrotnej odmowy możemy ostatecznie podbić sąsiada.



Teraz możemy przeprawić się przez Morze Adriatyckie i uderzyć na Rzym podbijając Italię i Magna Graecia lub też dokończyć podbój Macedonii. Kolejnym krokiem będzie prowincja Asia a następnie pozostałe brakujące nam do zwycięstwa obszary.



Najważniejsze dostępne jednostki

Spartańscy hoplici

Bardzo dobrze opancerzona, ciężka piechota Sparty. Jest bardzo wytrzymała na obrażenia, lecz dysponuje średnią zdolnością do ataku, stąd też lepiej sprawdza się w roli „kowadła” niż „młota”.



Królewscy Spartanie

Elitarni hoplici na usługach Sparty. Noszą doskonałe pancerze oraz posiadają dużą skuteczność ataku, dzięki czemu są w stanie mierzyć się z każdą inną elitą dostępną w grze.



Spartańscy pikinierzy

Spartańscy pikinierzy nie należą do najlepszych oddziałów tego typu, lecz są wystarczająco skuteczni, aby utrzymać środek formacji. Flankowani przez spartańskich hoplitów są bardzo trudni do usunięcia z pola walki.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	28
Siła ciosu	30
Premia do szarży	8
Obrona w zwarciu	36
Pancerz	60
Zdrowie	50
Bazowe morale	60

Peltaści periojkowie

Oszczepnicy służący do nękania wroga. Dzięki posiadanym tarczom są odporni na ostrzał przeciwnika.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	18
Zasięg	80
Strzały na minutę	8
Amunicja	10
Atak w zwarciu	13
Siła ciosu	20
Premia do szarży	6
Obrona w zwarciu	26
Pancerz	55
Zdrowie	30
Bazowe morale	35

Jazda obywatelska

Średnia kawaleria, użyteczna podczas tratowania wrogich harcowników i flankowania lekkiej i średniej piechoty. Dzięki dobremu pancerzowi i obronie w zwarciu są w stanie stawić czoła niektórym oddziałom nieprzyjacielskiej konnicy.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	21
Siła ciosu	40
Premia do szarży	16
Obrona w zwarciu	45
Pancerz	65
Zdrowie	75
Bazowe morale	45

Jazda tarencka

Konni harcownicy wyposażeni w oszczepy oraz tarcze. Zadają duże obrażenia, lecz ich zasięg ataku jest niewielki, stąd lekka kawaleria jest w stanie ich łatwo dopaść i pokonać.

80 (80)	PD:
Siła ostrzału	18
Zasięg	80
Strzały na minutę	9
Amunicja	10
Atak w zwarciu	11
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	24
Pancerz	50
Zdrowie	65
Bazowe morale	50

Frakcje – Epir

Charakterystyka

Pośród greckich państw, Epir znajduje się w najgorszym położeniu. Nie tylko wplątany jest w wojnę ze Spartą, lecz również musi stawić czoła jej sojusznikom: Atenom i Macedonii. Na północy znajdują się Ardiajowie; ich ziemie mogą być doskonałym obszarem do nabrania sił przed nadchodzącym starciem z pozostałymi sąsiadami.



Armia Epiru składa się z typowych jednostek helleńskich: hoplitów, pikinierów oraz kawalerii obywatelskiej. Mimo, że włócznicy ustępują swoimi zdolnościami spartiatom, to pozostałe jednostki są wystarczająco dobre, aby nadrobić nimi nienajlepszą piechotę.

Początkowe bonusy

Epir jest jednym z trzech państw greckich występujących w grze, stąd też posiada charakterystyczne dla nich bonusy:

- *Szlachetne korzenie*: +2 do szerzenia kultury
- *Poczucie niepodległości*: +10% do obrony w zwarciu dla oddziałów walczących na własnym lub sojuszniczym terytorium

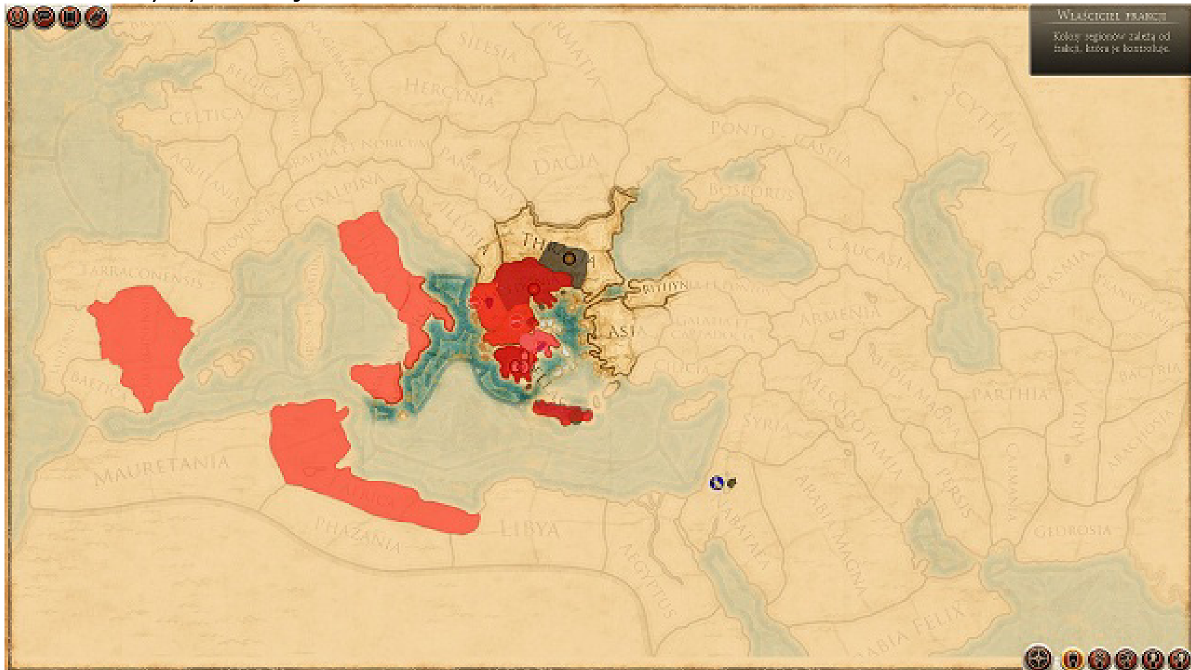
Oprócz tego, Epir posiada dwa dodatkowe bonusy i jeden minus:

- *Strażnicy Dodony*: premia do ładu publicznego (maks. +4) generowanego przez kulturę helleńską
- *Konfederacja wiosek*: +10% do bogactwa uzyskanego z pomniejszych osad
- *Nieufność wobec Hellenów*: kara do stosunków dyplomatycznych z frakcjami helleńskimi

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

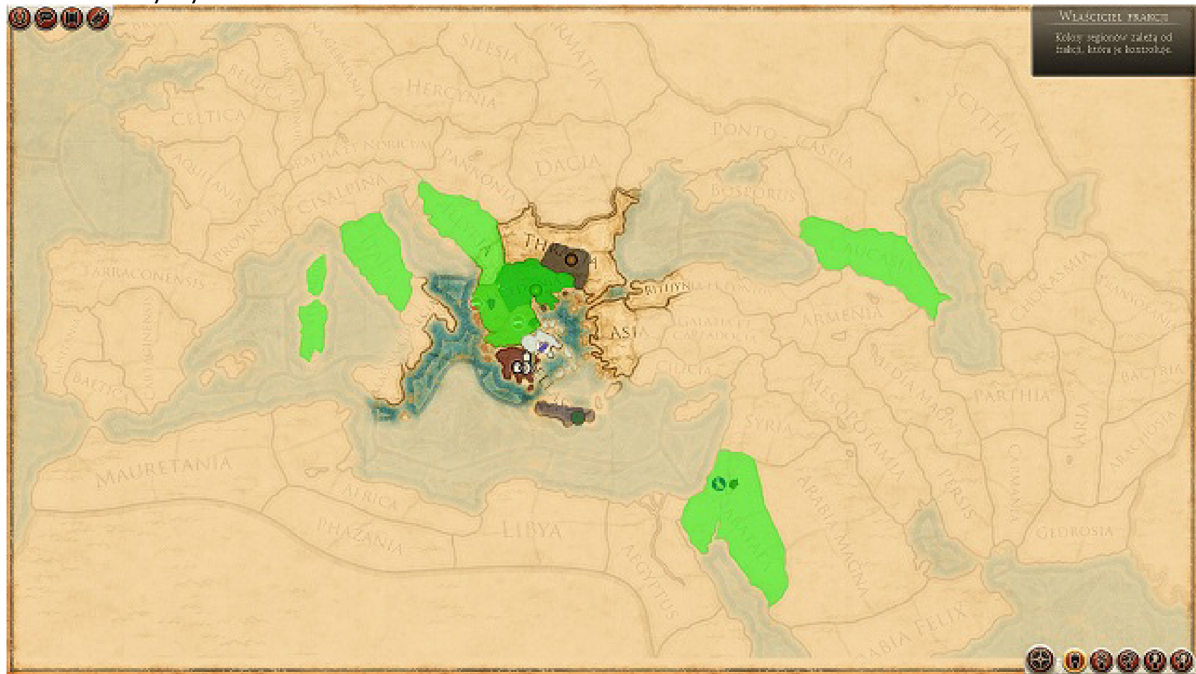
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Macedonia, Magna Graecia, Italia, Hellas, Africa, Cartaginensis
- Opanować 140 osad
- Utrzymywać 140 oddziałów
- Utrzymywać 40 jednostek morskich



Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Macedonia, Nabatea, Illyria, Italia, Caucasia, Corsica et Sardinia
- Opanować 90 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Opracować 20 technologii cywilnych
- Utrzymywać 70 oddziałów



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Macedonia, Hellas, Galatia et Cappadocia, Hercynia, Libya, Italia
- Kontrolować po jednej osadzie w 45 prowincjach, w których dominuje kultura helleńska
- Wznieść budynek: Wyrocznia Dodony
- Opracować 30 technologii



Pierwsze kroki

Uderzenie na Spartę jest ryzykowne, gdyż znajduje się ona w sojuszu obronnym z Macedonią, a nie zależy nam na walce na dwa fronty. Możemy tutaj spróbować przekupić Macedończyków, aby zerwali traktat z greckim państwem-miastem.



W międzyczasie powinniśmy uderzyć na północ, na Ardiajów. Zdobycie Illyrii nie tylko zapewni nam wystarczające pole do manewru, lecz również napełni nasz skarbiec złotem. Gdy będziemy gotowi i uda nam się podzielić Macedonów i Spartan, możemy uderzyć na słabszą Spartę. Następne będą Ateny i Rodos, co da nam pełną kontrolę nad Hellas. Teraz wystarczy pokonać Macedonię, a będziemy mogli zwrócić swe oczy ku Rzymowi.



Starcie z Rzymem jest nieuniknione, gdyż każdy wariant zwycięstwa wymaga zdobycia Italii. Dopiero po podbiciu Rzymu będziemy mogli zdobyć pozostałe brakujące nam terytoria i zakończyć kampanię zwycięstwem.

Najważniejsze dostępne jednostki

Milicja hoplicka

Tani i skuteczni w obronie hoplici. Solidna jednostka w początkowej fazie gry.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	23
Siła ciosu	40
Premia do szarży	18
Obrona w zwarciu	49
Pancerz	50
Zdrowie	35
Bazowe morale	45

Hoplici

Bardzo dobrze opancerzony oddział włóczników, zdolny utrzymać przeciwnika przez dłuższy czas. Średnie zdolności ofensywne nie pozwalają im na szybkie pozbycie się oponentów.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	32
Siła ciosu	40
Premia do szarży	24
Obrona w zwarciu	63
Pancerz	75
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Rekruci z pikami

Podstawowa jednostka pikinierów. Słaba w ataku jak i obronie, po ustawieniu się w formacji falangi będzie w stanie pokonać znacznie silniejsze oddziały wroga.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	16
Siła ciosu	30
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	23
Pancerz	55
Zdrowie	35
Bazowe morale	35

Grecka straż królewska

Świetnie opancerzeni pikinierzy, doskonali jako rdzeń naszej armii. Będą nam niezbędni w końcowej fazie gry, podczas starcia z elitarnymi oddziałami wroga.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	38
Siła ciosu	35
Premia do szarży	12
Obrona w zwarciu	55
Pancerz	85
Zdrowie	40
Bazowe morale	75

Peltaści

Harcownicy wyposażeni w oszczepy oraz tarczę. Skutecznie eliminują słabo opancerzonych strzelców wroga.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	18
Zasięg	80
Strzały na minutę	8
Amunicja	10
Atak w zwarciu	10
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	24
Pancerz	60
Zdrowie	30
Bazowe morale	35

Kawaleria harcownicza

Mobilni harcownicy o niewielkiej sile ataku oraz słabym pancerzu. Nadają się głównie do nękania lekkiej piechoty wroga oraz ewentualnego ataku na maszyny oblężnicze.

80 (80)	PD:
Siła ostrzału	14
Zasięg	80
Strzały na minutę	8
Amunicja	10
Atak w zwarciu	10
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	29
Pancerz	15
Zdrowie	55
Bazowe morale	35

Ciężkozbrojni hetajrowie konni

Świetna kawaleria do walki wręcz. Dzięki dobrej obronie w zwarciu i jednemu z najlepszych pancerzy w grze jest w stanie zwyciężyć nawet w przeciągającym się starciu. Dobra zarówno do rozbijania grup średniej piechoty jak i kawalerii wroga.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	59
Siła ciosu	55
Premia do szarży	24
Obrona w zwarciu	50
Pancerz	90
Zdrowie	90
Bazowe morale	75

Grecka jazda królewska

Kawaleria szturmowa. Słabiej opancerzona niż ciężkozbrojni hetajrowie konni, lecz o znacznie silniejszej szarży. Oddział ten powinien uderzać na wroga, a następnie wycofywać się przygotowując się do kolejnego ataku.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	35
Siła ciosu	40
Premia do szarży	63
Obrona w zwarciu	18
Pancerz	60
Zdrowie	90
Bazowe morale	75

Frakcje – Ateny

Charakterystyka

Ateny rozpoczynają grę jako protektorat Macedonii. Na szczęście na początku gry nie są uwikłane w żadną wojnę, co daje im duże pole manewru. Sytuację poprawia również fakt, że stolica Hellas – Athenai – jest miastem portowym, a tym samym możliwe jest wysłanie floty na Rodos, Kretę bądź też do Azji.



Oddziały dostępne dla Aten są średniej jakości. Brakuje tutaj silnych jednostek uderzeniowych lub elitarnych hoplitów – braki te będzie trzeba nadrobić za pomocą wojsk najemnych, jak np. świetnie opancerzonych *najemnych hoplitów weteranów* czy *najemnych łuczników kreteńskich*.

Początkowe bonusy

Ateny są jednym z trzech państw greckich występujących w grze, stąd też posiadają charakterystyczne dla nich bonusy:

- *Szlachetne korzenie*: +2 do szerzenia kultury
- *Poczucie niepodległości*: +10% do obrony w zwarciu dla oddziałów walczących na własnym lub sojuszniczym terytorium

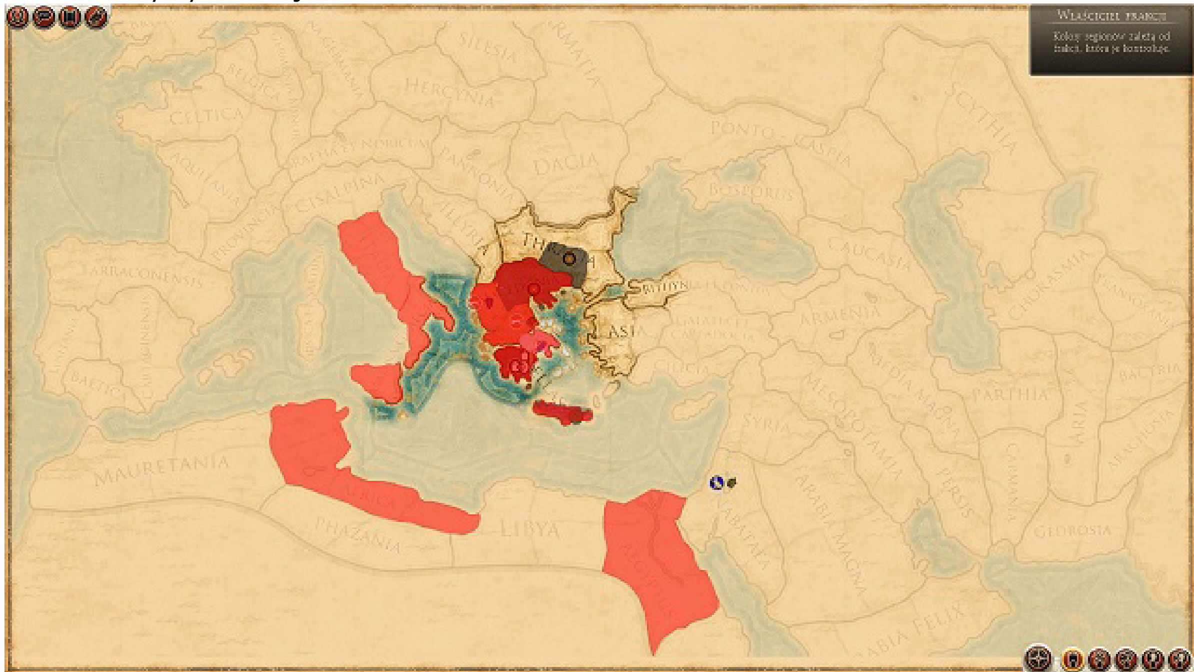
Oprócz tego, Ateny posiadają dwa dodatkowe bonusy i jeden minus:

- *Szkoła Hellady*: +10% do tempa opracowywania technologii
- *Znajomość żeglugi*: +1 do poziomu doświadczenia wszystkich okrętów
- *Podupadłe wojsko*: -10% do kosztu werbunku wszystkich oddziałów poza najemnikami

Warunki zwycięstwa i pierwsze kroki

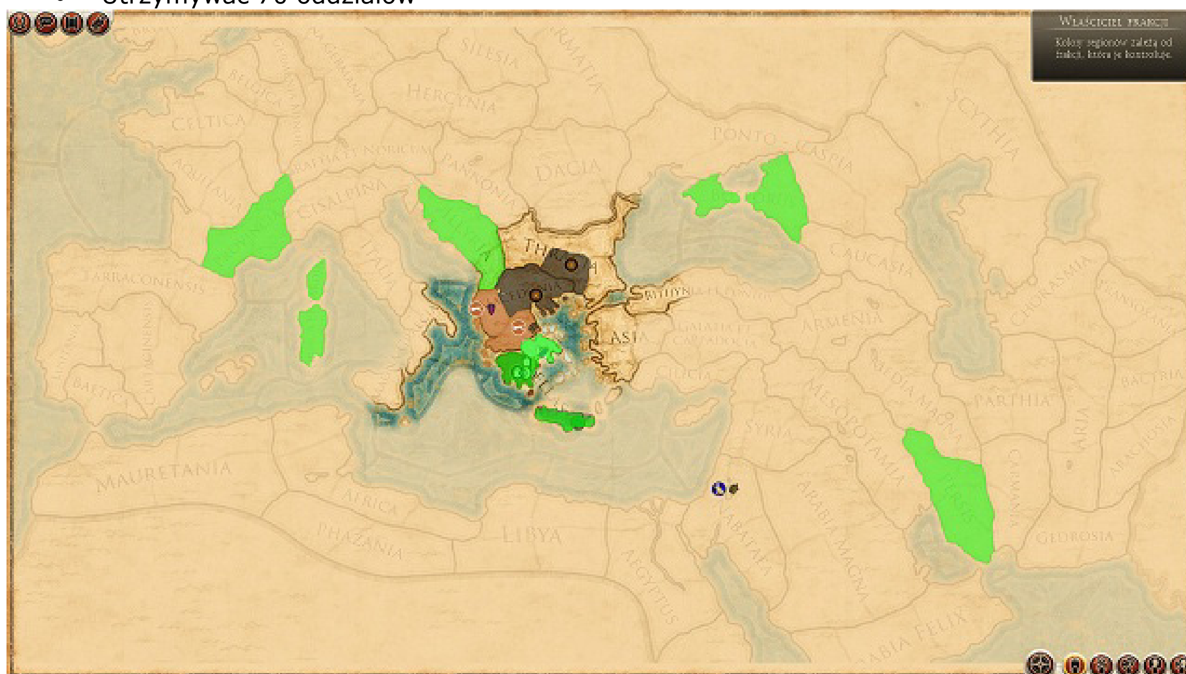
Zwycięstwo militarne

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Hellas, Macedonia, Magna Graecia, Aegyptus, Italia, Africa
- Opanować 140 osad
- Utrzymywać 120 oddziałów
- Utrzymywać 60 jednostek morskich



Zwycięstwo ekonomiczne

- Utrzymać kontrolę nad 3 prowincjami, w tym: Hellas, Provincia, Corsica et Sardinia, Bosporus, Persis, Illyria
- Opanować 90 osad
- Utrzymywać stosunki handlowe z 20 frakcjami
- Kontrolować po jednym źródle każdego surowca strategicznego
- Uzyskać roczny dochód w wysokości 80000 talentów
- Opracować 20 technologii cywilnych
- Utrzymywać 70 oddziałów



Zwycięstwo kulturowe

- Utrzymać kontrolę nad 6 prowincjami, w tym: Hellas, Mesopotamia, Baetica, Raetia et Noricum, Libya, Arabia Magna
- Kontrolować po jednej osadzie w 45 prowincjach, w których dominuje kultura helleńska
- Wznieść budynek: Akropol
- Opracować 30 technologii



Pierwsze kroki

Rozgrywka Atenami jest bardzo zbliżona do tej, jaką prowadzi się Spartą. Możemy wspomóc naszego sojusznika w walce z Epirem i zdobyć dwa regiony w Macedonii bądź też skorzystać z obecności portu i ruszyć na wschód do Azji. Osobiście proponowałbym skorzystać z pierwszego wariantu i zlikwidował Epir a następnie ruszył na podbój Krety i Rodos.



Tak, przygotowani możemy ruszyć do Azji i zdobyć leżące nad morzem prowincje. Gdy będziemy czuli się na siłach możemy śmiało uderzyć na Macedonię i wyeliminować ją z gry. Pełna kontrola nad Hellas, Macedonią i kilkoma dodatkowymi regionami zapewni nam stały przypływ gotówki. Teraz wystarczy zebrać wojska najemne i wykonać cele kampanii.



Najprostsza do osiągnięcia jest dominacja militarna. Dzięki posiadaniu doświadczonej floty, możemy łatwo dokonać desantu na Italię, Magna Graecia, Africa oraz Aegyptus. W przypadku zwycięstwa ekonomicznego i kulturowego konieczny będzie długi marsz w głąb lądu, co ze względu na brak dobrych jednostek do walki wręcz nie jest najlepszym pomysłem.

Najważniejsze dostępne jednostki

Szermierze w kirysach

Nietypowa formacja dla greckich miast; piechota szturmowa uzbrojona w miecze, zadająca wysokie obrażenia w walce wręcz.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	30
Siła ciosu	50
Premia do szarży	32
Obrona w zwarciu	50
Pancerz	65
Zdrowie	40
Bazowe morale	55

Lekkozbrojni hoplici

Podstawowi hoplici dostępni dla Aten. Jednostka defensywna, zdolna utrzymać się przez kilka chwil na polu walki, lecz bez odpowiedniego wsparcia jest bardzo łatwa do zniszczenia.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	21
Siła ciosu	40
Premia do szarży	16
Obrona w zwarciu	45
Pancerz	60
Zdrowie	35
Bazowe morale	40

Hoplici z thureos

Dobrze opancerzeni, o wysokim współczynniku obrony w zwarciu. Jednostka ta jest trudna do zniszczenia i rzadko panikuje, lecz nie zadaje zbyt wysokich obrażeń.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	28
Siła ciosu	40
Premia do szarży	21
Obrona w zwarciu	56
Pancerz	75
Zdrowie	35
Bazowe morale	55

Hoplici w kirysach

Bardzo skuteczni w obronie, wyposażeni w ciężkie pancerze hoplici. Niestety ich słabą stroną jest niewystarczająca zdolność do ataku w zwarciu.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	34
Siła ciosu	40
Premia do szarży	26
Obrona w zwarciu	66
Pancerz	80
Zdrowie	40
Bazowe morale	65

Pikinierzy

Średnio opancerzony oddział pikinierów. Wystarczający w początkowej fazie gry, powinien być jak najszybciej zastąpiony skuteczniejszymi oddziałami.

160 (160)	PD:
Atak w zwarciu	21
Siła ciosu	30
Premia do szarży	6
Obrona w zwarciu	28
Pancerz	60
Zdrowie	35
Bazowe morale	45

Peltaści

Harcownicy wyposażeni w oszczepy oraz tarczę. Skutecznie eliminują słabo opancerzonych strzelców wroga.

120 (120)	PD:
Siła ostrzału	18
Zasięg	80
Strzały na minutę	8
Amunicja	10
Atak w zwarciu	10
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	24
Pancerz	60
Zdrowie	30
Bazowe morale	35

Lansjerzy Hippeus

Kawaleria szturmowa o dobrej szarży, lecz słabej zdolności do walki w przeciągających się starciach. Oddział ten powinien dokonywać coraz to kolejnych szarż i unikać dłuższej wymiany ciosów.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	33
Siła ciosu	36
Premia do szarży	47
Obrona w zwarciu	16
Pancerz	60
Zdrowie	90
Bazowe morale	65

Jazda obywatelska

Średnia kawaleria, użyteczna podczas tratowania wrogich harcowników i flankowania lekkiej i średniej piechoty. Dzięki dobremu pancerzowi i obronie w zwarciu są w stanie stawić czoła niektórym oddziałom nieprzyjacielskiej konnicy.

80 (80)	PD:
Atak w zwarciu	21
Siła ciosu	40
Premia do szarży	16
Obrona w zwarciu	45
Pancerz	65
Zdrowie	75
Bazowe morale	45

Jazda tarencka

Konni harcownicy wyposażeni w oszczepy oraz tarcze. Zadają duże obrażenia, lecz ich zasięg ataku jest niewielki, stąd lekka kawaleria jest w stanie ich łatwo dopaść i pokonać.

80 (80)	PD:
Siła ostrzału	18
Zasięg	80
Strzały na minutę	9
Amunicja	10
Atak w zwarciu	11
Siła ciosu	20
Premia do szarży	4
Obrona w zwarciu	24
Pancerz	50
Zdrowie	65
Bazowe morale	50

Wymagania sprzętowe

Oficjalne wymagania sprzętowe

Minimalne:

- System operacyjny: Windows XP / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8
- Procesor: dwurdzeniowy Intel 2 GHz / jednordzeniowy Intel 2,6 GHz
- Pamięć: 2 GB RAM
- Karta graficzna: 512 MB RAM, kompatybilna z DirectX 9.0c (ze wsparciem dla shader model 3.0 i Vertex Texture Fetch)
- Miejsce na HDD: 35 GB
- DirectX: 9.0c
- Rozdzielczość ekranu: 1024x768
- Mysz
- Klawiatura

Zalecane:

- System operacyjny: 7 lub 8
- Procesor: dwurdzeniowy Intel Core i5 drugiej generacji lub lepszy
- Pamięć: 4 GB RAM
- Karta graficzna: 1024 MB RAM, kompatybilna z DirectX 11
- Miejsce na HDD: 35 GB
- DirectX: 11
- Rozdzielczość ekranu: 1920x1080
- Mysz
- Klawiatura

NAJLEPSZE PORADNIKI DO GIER



